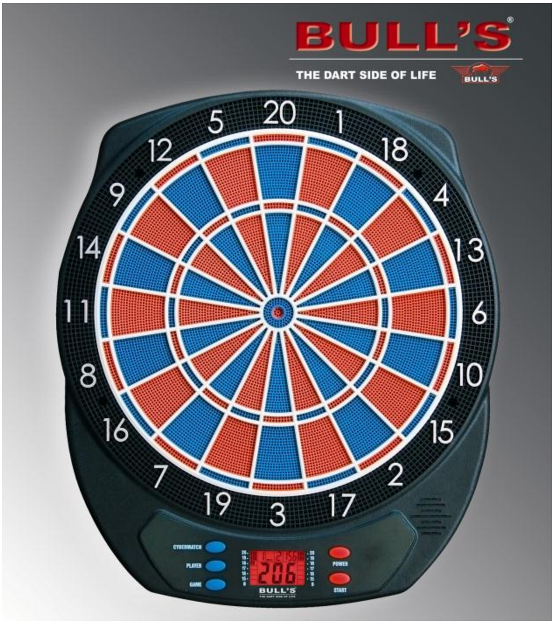
BULL'S SCORPY



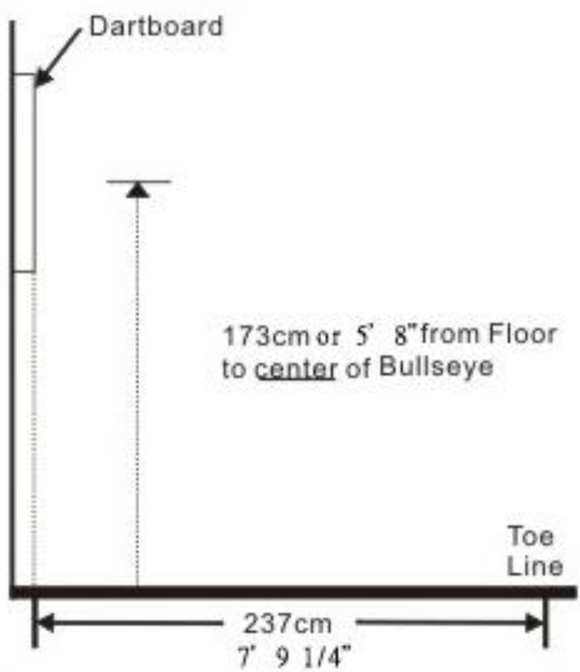
Elektronisches Dartboard
Bedienungs- und Spielanleitungen

Inhaltsverzeichnis:

1. Verpackungsinhalt:
- elektronisches Dartboard
- Stromadapter
- Bedienungsanleitung
- 6 Darts
- Ersatzspitzen (Soft Tips)

2.Montageanleitung

Wählen Sie einen Standort, wo Sie das Dartboard aufhängen möchten, wo mindestens 3m freie Fläche vor dem Board vorhanden ist. Die Abwurflinie befindet sich 2,37m von der Vorderseite des Dartboards entfernt. Dieses Dartboard wird entweder mit dem mitgelieferten Stromadapter oder mit 3 „AA“ Batterien (gehören nicht zum Lieferumfang) betrieben. Bei der Verwendung von Batterien sind Sie nicht gezwungen, das Gerät in der Nähe einer Stromquelle zu montieren und können das Dartboard überall da aufhängen, wo Sie über genügend Platz verfügen.



Suchen Sie Sich eine Wand aus und machen Sie eine Markierung bei 1,54m. Eine weitere Markierung machen Sie über der ersten Markierung in einer Höhe von 1,92m. Das Bullseye des Dartboards muss 1,73m vom Boden entfernt sein.

Montieren Sie das Dartboard, indem Sie die Vorrichtungen an den Schrauben aufhängen, die Sie zuvor an den markierten Stellen an der Wand angebracht haben. Achten Sie stets darauf, dass beide Schrauben genau übereinander justiert sind, nur so ist gewährleistet, dass das Dartboard gerade hängt. Legen Sie nun Batterien in das dafür vorgesehene Fach auf der Rückseite des Dartboards. Justieren Sie die Schrauben an der Wand so, dass das Dartboard bündig mit der Wand abschließt. Wenn Sie das Dartboard noch sicherer an der Wand befestigen möchten, nutzen Sie dazu die Aufhänglöcher, die sich außerhalb des befinden.

3.**Funktionen des Dartboards**

POWER – Drücken Sie diesen Knopf um das Dartboard an- oder auszuschalten. Das Dartboard hat einen automatischen Ruhemodus um Strom zu sparen und um damit die Lebensdauer der Batterien zu verlängern. Nach 3 Minuten Inaktivität ertönt ein Sound und das Display wird „SLEEP“ anzeigen. Sollte dies während eines laufenden Spiels vorkommen, werden die Punktestände gespeichert und das Spiel kann durch das Drücken einer beliebigen Taste fortgesetzt werden.

SPIELER (PLAYER) – Dieser Knopf wird zu Beginn eines Spiels benötigt, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Darüber hinaus kann über diesen Knopf während einer Partie der Score der Spieler angezeigt werden, die gerade nicht auf dem Display zu sehen sind. Das Dartboard kann bis zu 4 Spieler oder 4 Zwei-Personen-Teams verwalten. Wenn Sie mit mehr als 2 Spielern spielen, sind einige Scores nicht auf dem Display sichtbar, können aber durch das betätigen des PLAYER Knopf angezeigt werden.

START – Dieser Multifunktions Knopf wird verwendet für:
- START des Spiels wenn alle Optionen ausgewählt wurden.
- NÄCHSTER SPIELER Während des Spiels wird durch das Betätigen dieses Knopfs zum nächsten Spieler weitergeschaltet.

SPIEL (GAME) – Mit dieser Funktion wählen Sie im Menü das entsprechende Spiel aus. Durch mehrmaliges Betätigen des GAME Knopf gelangen Sie durch das komplette Menü (Game 1- Game 65).

CYBERMATCH – Diese spannende Funktion erlaubt es Einzelspielern gegen den Computer anzutreten, der über 5 Leistungslevel verfügt. Nur ein Spieler kann zeitgleich in einem Cybermatch gegen den Computer antreten. Die Cybermatch Funktion bringt Ihre Trainingsgewohnheiten auf ein ganz neues Level.

Cybermatch Leistungs- Level

Level 1 (C1)	Dart-Profi
Level 2 (C2)	Experte
Level 3 (C3)	Fortgeschrittener
Level 4 (C4)	Erfahrener
Level 5 (C5)	Anfänger

4. Anleitung:

1. Drücken Sie **POWER** um das Dartboard zu aktivieren. Eine kurze Melodie ertönt und das Display durchläuft einen Funktionstest
2. Drücken Sie den **GAME** Knopf bis das gewünschte Spiel angezeigt wird.
3. Drücken Sie den **PLAYER** Knopf um die Anzahl der Spieler (1-4) festzulegen. Voreingestellt ist der Wert von 2 Spielern.
4. Drücken Sie **START** um das Spiel zu aktivieren und zu starten.
6. Werfen Sie die Darts: Wenn alle drei Darts geworfen wurden ertönt die Ansage “Next Player (Nächster Spieler)” und die geworfene Punktzahl leuchtet auf. Sie können die Darts nun heraus ziehen ohne dass die elektronische Anzeige beeinflusst wird. Wenn alle Darts aus dem Board gezogen wurden drücken Sie den **START** und der nächste Spieler ist dran. Die Ansage gibt bekannt, welcher Spieler nun an der Reihe ist. Auf der Anzeige am Display ist ebenfalls zu erkennen, welcher Spieler an der Reihe ist.

Team-Modus

Zusätzlich zu den vier Einzelspielern ist dieses Dartboard auch in der Lage, bis zu vier Zwei-Personen-Teams zu verwalten. Um in den Team-Modus zu gelangen, drücken Sie den PLAYER Knopf, bis die entsprechende Anzahl angezeigt wird:

2-2 / 2 Teams, für Team 1 spielen Player 1&3, für Team 2 spielen Player 2&4
3-3 / 3 Teams, für Team 1 spielen Player 1&4, für Team 2 spielen Player 2&5, für Team 3 spielen Player 3&6
4-4 / 4 Teams, für Team 1 spielen Player 1&5, für Team 2 spielen Player 2&6, für Team 3 spielen Player 3&7 und für Team 4 spielen Player 4&8.

Im Team-Modus werden die erzielten Punkte der Teammitglieder zusammengezählt und man spielt auf einen gemeinsamen Team-Score.

5. Spielanleitungen:

Ihr elektronisches Dartboard verfügt über eine Vielzahl an Spielen und Optionen. Die Regeln für jedes einzelne Spiel entnehmen Sie den folgenden Anleitungen. Sie „blättern" durch die Spielnummern, indem Sie den GAME Knopf so lange drücken, bis das gewünschte Spiel im Display angezeigt wird.

301 (G01)
Dieses beliebte Turnier- und Kneipenspiel wird gespielt, indem man jeden geworfenen Dart von der Startpunktzahl 301 abzieht, bis sich einer der Spieler genau auf 0 herunter gespielt hat. Wirft ein Spieler mehr als die benötigte Restpunktzahl ist der Durchgang überworfen (Bust) und der Score wird automatisch auf die Restpunktzahl zu Beginn der Runde zurück gestellt. Beispiel: Ein Spieler benötigt 32 Punkte um das Spiel zu beenden und trifft anschließend 20, 8, und 10 (somit eine Gesamtsumme von 38), Der Score wird anschließend wieder auf 32 für die nächste Runde zurück gesetzt.

401 (G02) Start-Punktzahl 401
501 (G03) Start-Punktzahl 501
601 (G04) Start-Punktzahl 601
701 (G05) Start-Punktzahl 701
801 (G06) Start-Punktzahl 801
901 (G07) Start-Punktzahl 901

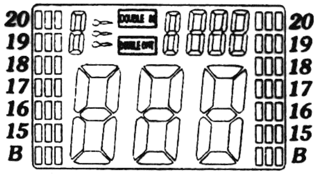
CRICKET (G08)
Cricket ist ein Strategiespiel für mindestens 2 Spieler und sowohl für Fortgeschrittene sowie für Anfänger geeignet. Die Spieler können dabei auf bevorzugte Felder werfen und ihren Gegner zwingen, auf weniger bevorzugte Felder werfen zu müssen. Das Ziel von Cricket ist es, alle Zahlen zu "schließen", bevor es einer der Gegner schafft und dabei noch die höchstmögliche Anzahl an Punkten zu holen.

Nur die Zahlen 15 bis 20 sowie das äußere und innere Bullseye zählen. Jeder Spieler muss eine der zur Auswahl stehenden Zahlen mindestens dreimal treffen, um sie für das Zählen der Punkte frei zu schalten. Ist dies geschafft bekommt ein Spieler jedes Mal den Wert der getroffenen offenen Zahl zugesprochen, und zwar so lange, wie die Gegner dieses Feld durch dreimaliges Treffen nicht wieder schließen.

Treffer im Doppelfeld zählen wie zwei Treffer, Treffer im Dreifachfeld zählen wie drei Treffer. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge geöffnet oder geschlossen werden. Eine Zahl gilt erst dann als geschlossen, wenn alle am Spiel beteiligten Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Ist eine Zahl einmal geschlossen, kann keiner der Spieler dort mehr bis zum Ende des Spiels Punkte erzielen.
Sieg – Der Spieler, der zuerst alle Felder getroffen hat und die meisten Punkte erspielt hat ist der Sieger. Sollte ein Spieler alle benötigten Felder getroffen haben, aber in der Punktwertung zurück liegen, muss er weiter spielen und Punkte bei „offenen" Zahlen sammeln. Sollte ein Spieler diesen Rückstand nicht aufholen bis ein Gegner alle Felder „geschlossen" hat, gewinnt der Gegner dieses Spiel. Das Spiel dauert so lange, bis alle Segmente „geschlossen" wurden.

Cricket Score Anzeige (gelten für alle Cricket Varianten):
Dieses Dartboard benutzt eine bestimmte Anzeige um den Spielstand eines jeden einzelnen Spielers während einer Partie Cricket anzuzeigen. Wenn die Spielart Cricket ausgewählt wurde werden bestimmte Felder genutzt, um Treffer zu markieren. Für jeden Spieler gibt es drei Markierungen bei jeder Zahl (15 bis 20 und das Bullseye). Wird während des Spiels eines dieser Felder getroffen, erscheint in den Markierungen ein schwarzer Balken. Für Treffer im Doppelfeld der entsprechenden Zahl erscheinen zwei schwarze Balken, für einen Treffer

im Dreifachfeld drei schwarze Balken.



NO-SCORE CRICKET (G09)
Es gelten die gleichen Regeln wie beim Standard Cricket mit der Ausnahme, dass es keine Punktwertung gibt. Das Ziel dieses Spiel ist es, der Erste zu sein, der alle Felder (15 bis 20 und das Bullseye) „geschlossen" hat.

SCRAM (G10) (Nur für 2 Spieler)
Dieses Spiel ist eine Variation von Cricket. Das Spiel besteht aus 2 Runden. Die Spieler haben in jeder Runde unterschiedliche Ziele. In Runde 1 versucht der Spieler 1 alle Zahlen (von 15 bis 20 und das Bullseye) entsprechend den Cricket-Regeln zu „schließen". Während dieser Zeit versucht der Spieler 2 möglichst viele Punkte auf den Segmenten zu sammeln, die sein Gegner noch nicht „geschlossen" hat. Sobald der Spieler 1 alle geforderten Segmente getroffen hat, ist die erste Runde beendet. In Runde 2 werden die Rollen der Spieler getauscht. Nun versucht Spieler 2 alle Segmente zu „schließen" und der Spieler 1 versucht so viele Punkte wie möglich zu holen. Das Spiel ist beendet, wenn die Runde 2 vorüber ist (Spieler 2 hat alle Segmente „geschlossen"). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger dieses Spiels.

CUT-THROAT CRICKET (G11)
Es gelten die gleichen Basis Regeln wie beim normalen Cricket, die einzige Ausnahme ist, dass sobald die Punktwertungen beginnen, die Punkte beim Gegner gewertet werden. Das Ziel dieses Spiels ist es somit, mit der geringsten Punktzahl abzuschließen. Diese Variation von Cricket bietet den Spielern einen anderen psychologischen Effekt. Anstatt des Ausbaus der eigenen Punkteanzahl wie im normalen Cricket ist es bei „Cut-Throat" das Ziel, dem Gegner immer mehr Punkte zu verpassen und sein Loch damit immer tiefer zu graben. Erfahrene Spieler werden die Variante lieben!

COUNT-UP 300 (G12)
Das Ziel dieses Spiel ist es, der erste Spieler zu sein, der eine bestimmte Punktzahl (300) erreicht hat. Die Punktzahl muss bei der Auswahl des Spiels festgelegt werden. Jeder Spieler versucht, pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doppel und Triple Felder zählen den zwei- oder dreifachen Wert des getroffenen Segments. Landet ein Dart beispielsweise in der Triple 20 werden 60 Punkte gewertet. Der Gesamt-Score (die Gesamtsumme) wird für jeden Spieler im Verlauf des Spiels auf dem Display angezeigt.
Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Runden (G20)
Die Regeln für dieses herausfordernde Spiel sind einfach – Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich in drei Runden (9 Darts) um das Spiel zu gewinnen. Doppel- und Dreifachfelder zählen entsprechend doppel t oder dreifach.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

High Score - 4 Runden (G21)
High Score - 5 Runden (G22)
High Score - 6 Runden (G23)
High Score - 7 Runden (G24)
High Score - 8 Runden (G25)
High Score - 9 Runden (G26)
High Score - 10 Runden (G27)
High Score - 11 Runden (G28)
High Score - 12 Runden (G29)
High Score - 13 Runden (G30)
High Score - 14 Runden (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)
Die Spieler haben die Vorgabe, jede Zahl von 1 bis 20 und das Bullseye **in Reihenfolge** zu treffen. Jeder Spieler wirft drei Darts pro Durchgang, ist eine Zahl korrekt getroffen ist die daneben liegende Zahl das kommende Ziel. Der erste Spieler, der die 20 erreicht ist der Sieger. Das Display zeigt das Segment an, auf das geworfen werden soll. Es muss so lange auf das Segment geworfen werfen, bis es getroffen wurde. Das Display zeigt dann das nächste zu treffende Segment an. Für dieses Spiel gibt es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Jedes Spiel hat die gleichen Regeln, die unterschiedlichen Stufen werden hier beschrieben:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 10
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Das Spiel beginnt mit dem Segment 15

Da es in diesem Spiel nicht um das Erzielen von Punkten geht, zählen die Doppel- und Dreifachfelder wie einfache Zahlen.

Wir haben dem Spiel einige weitere Schwierigkeits-Level hinzugefügt für alle Spieler, die eine richtige Herausforderung suchen.

ROUND-THE-CLOCK Doppel (G36) – Spieler müssen in jedem Segment von 1-20 in Reihenfolge das Doppelfeld treffen.

ROUND-THE-CLOCK Doppel 5 (G37) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 5
ROUND-THE-CLOCK Doppel 10 (G38) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 10
ROUND-THE-CLOCK Doppel 15 (G39) – Das Spiel beginnt mit der Doppel 15

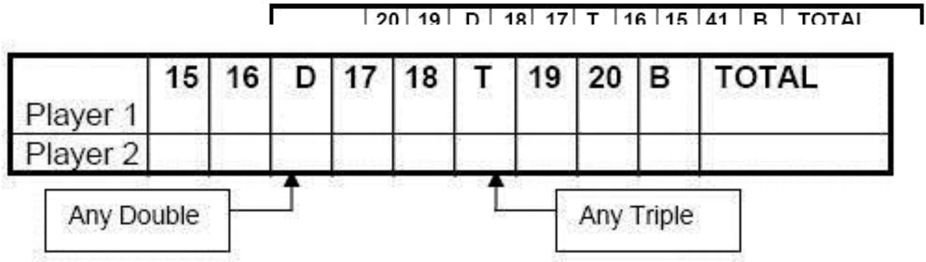
ROUND-THE-CLOCK Dreifach (G40) – Spieler müssen in jedem Segment von 1-20 in Reihenfolge das Dreifachfeld treffen.

ROUND-THE-CLOCK Dreifach 5 (G41) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 5
ROUND-THE-CLOCK Dreifach 10 (G42) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 10
ROUND-THE-CLOCK Dreifach 15 (G43) – Das Spiel beginnt mit der Dreifach 15

KILLER (G44)
Dieses Spiel wird Ihnen zweigen, wer ihre Freunde sind. Das Spiel kann mit 2 Personen gespielt werden, der Spaß und die Herausforderung erhöhen sich mit mehr Teilnehmern. Um das Spiel zu beginnen muss jeder Spieler seine Zahl auswählen, indem er einen Dart auf das Board wirft. Das Display wird bei einem regulären Treffer "SEL" anzeigen. Diese Zahl ist nun für diesen Spieler die zugehörige Zahl in diesem Spiel, kein zweiter Spieler kann diese Zahl für sich beanspruchen. Sobald alle Spieler eine Nummer haben, beginnt die Action.

Das erste Ziel ist es, sich selbst als "Killer" zu etablieren, dies geschieht, indem man das Doppelfeld der eigenen Zahl trifft. Wurde das eigene Doppel einmal getroffen ist man für den Rest des Spiels ein "Killer". Nun ist es das Ziel für einen Spieler, den Gegner zu „killen" indem man das Doppelfeld seines Segments so lange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt. Es ist bei diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelne Spieler verbünden, um den vermeintlich besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen.

DOUBLE DOWN (G45)
Jeder Spieler beginnt dieses Spiel mit der Punktzahl von 40. Das Ziel ist es, in jeder Runde so viele Treffer im aktiven Segment wie möglich zu landen. In der ersten Runde müssen die Spieler auf das 15er Segment werfen. Wird dabei keine 15 getroffen, so wird der Score des Spielers (zu diesem Zeitpunkt ja 40) halbiert. Wird das 15er Segment getroffen (Doppel- und Dreifach-Treffer zählen entsprechend) wird die erzielte Gesamtsumme dem Anfangsscore hinzu gefügt. In der nächsten Runde wird auf das 16er Segment geworfen und alle Treffer werden der neuen Gesamtsumme hinzu gefügt. Auch hier gilt, wird kein Treffer in diesem Segment registriert, wird die Gesamtpunktzahl halbiert.



der

DOUBLE DOWN 41 (G46)
Dieses Spiel folgt den Regeln des Standard Double Down wie oben beschrieben mit zwei Ausnahmen. Anstatt von 15 bis zum Bullseye zu gehen wird die Reihenfolge umgekehrt und auch auf dem LED Display angezeigt. Zusätzlich zum normalen Ablauf wird gegen Ende eine weitere Runde eingefügt wo die Spieler versuchen müssen, mit drei Darts genau den Score von 41 Punkten zu werfen (20, 20, 1 / 19, 19, 3 / D10, D10, 1 etc.). Diese „41“ Runde fügt ein weiteres Schwierigkeitslevel diesem Spiel hinzu. Diese Runde ist kurz vor dem Ende des Spiels und wenn diese Herausforderung nicht bestanden wird, halbiert sich die Punktzahl eines Spielers.

ALL FIVES – 51 (G47)
Das gesamte Dartboard wird für dieses Spiel benutzt (alle Segmente sind aktiv). In jeder Runde (also 3 Darts) muss der Spieler einen Gesamtscore werfen, der durch 5 teilbar ist. Für „All Fives“, also für jede Fünf, gibt es einen Punkt. Als Beispiel: 10, 10, 5 = 25. Da 25 als Score durch 5 teilbar ist, erhält dieser Spieler 5 Punkte für seine Spielwertung (5 x 5 = 25).

Wirft ein Spieler eine Gesamtpunktzahl, die nicht durch 5 teilbar ist, werden keine Punkte vergeben. Darüber hinaus muss der Spieler den letzten Dart einer Runde in ein zählbares Segment werfen. Wirft ein Spieler den dritten Dart und er landet im äußeren Auffangring (oder verpasst das Board komplett) erhält er keine Punkte, auch wenn der Wert der zwei zuvor geworfenen Darts durch 5 teilbar wäre. Dies verhindert ein freiwilliges Danebenwerfen um die beiden guten ersten Würfe nicht zu gefährden. Der erste Spieler mit einer Gesamtzahl von 51 “Fives” ist der Sieger. Auf dem LED Display wird stets der aktuelle Punktestand angezeigt.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des Spiels.

ALL FIVES - 61 (G48)
ALL FIVES - 71 (G49)
ALL FIVES - 81 (G50)
ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)
Jeder Spieler wirft nacheinander auf die Zahlen 1 bis 20. Die Spieler starten dabei auf der 1 und werfen 3 Darts auf dieses Segment. Das Ziel ist es, in jeder Runde möglichst viele Punkte mit den 3 Darts auf das entsprechende Segment zu erzielen. Doppel-und Dreifachfelder zählen entsprechend. Der Spieler, der nach dem Wurf auf alle 20 Segmente die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger.

Zu diesem Spiel gibt es mehrere Varianten, die Regeln sind gleich, es ändert sich lediglich die Distanz des

Spiels.

SHANGHAI – 5 (G53) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 5 (05)
SHANGHAI – 10 (G54) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 10 (10)
SHANGHAI – 15 (G55) – Das Spiel beginnt auf dem Segment 15 (15)

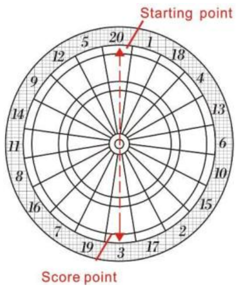
GOLF – 9 Löcher (G56)
Dies ist eine Dart-Version der Sportart Golf (Sie brauchen aber keine Schläger um es zu spielen). Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten Punktzahl abzuschließen. Der Championship “Kurs” beinhaltet durchgehend “Par 3 Löcher”, sodass Par 27 für eine Runde mit 9 “Löchern” und Par 54 für eine Runde mit 18 “Löchern” vorgegeben sind.

Die Segmente 1 bis 18 werden benutzt und jede Zahl steht dabei für ein “Loch”. Der Spieler muss mit 3 Darts 3 Treffer auf jedes „Loch“ erzielen, um zum nächsten „Loch“ weiter ziehen zu können. Treffer im Doppel- oder Dreifachfeld beeinflussen die Wertung und erlauben es dem Spieler, ein „Loch“ mit weniger Schlägen abzuschließen.
Bonus: Treffen Sie mit dem ersten Dart das Dreifachfeld, wird dieses „Loch“ als „Eagle“ gewertet und der Spieler schließt dieses „Loch“ mit 1 „Schlag“ ab.

Hinweis: Der Spieler wirft so lange, bis er ein “Loch” erfolgreich beendet hat (3 Treffer im geforderten Segment, Treffer in vorangegangenen Runden werden gespeichert). Die Stimmausgabe am Gerät wird angeben, welcher Spieler am Schlag ist, hören Sie also genau zu, um nicht für einen anderen Spieler zu werfen. Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler mehrere Male hintereinander werfen muss.

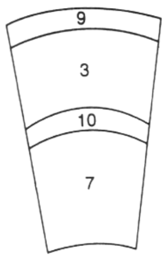
GOLF – 18 Löcher (G57) – Die gleichen Regeln wie beim Spiel zuvor, dieses Mal nur über 18 Löcher

FOOTBALL (G58)
Um dieses Spiel zu betreiben, muss zuerst das “Spielfeld” für jeden Spieler abgesteckt werden. Dies kann durch den Wurf eines Darts oder durch das manuelle Berühren eines Segments erfolgen. Die Wahl ist Ihnen frei gestellt, auf jeden Fall wird das ausgewählte Segment Ihr Startpunkt in diesem Spiel, wo Sie durch das Bullseye bis auf die andere Seite des Dartboard geführt werden. (Sehen Sie dazu die Grafik). Der erste Spieler, der diese Sequenz erfolgreich durchlaufen hat, ist der Sieger. Das LED Display speichert den Spielstand und zeigt das Segment an, das als nächstes benötigt wird.



Beispiel: Haben Sie sich für das 20er Segment entschieden, so starten Sie auf der Doppel 20 und Ihr Ziel ist die Doppel 3. Ihr „Spielfeld“ umfasst 11 unterschiedliche Segmente und müssen in Reihenfolge getroffen werden.

Um bei dem Beispiel zu bleiben, müssen Sie Ihre Darts in dieser Reihenfolge in die folgenden Segmente werfen: Doppel 20 / Große einfache 20 / Dreifach 20 / Kleine einfache 20 / äußeres Bullseye / Bullseye / äußeres Bullseye / kleine einfache 3 / Dreifach 3 / Große einfache 3 / Doppel 3.



BOWLING (G59)

Diese Dartboard Variante der beliebten Sportart Bowling ist eine richtige Herausforderung!

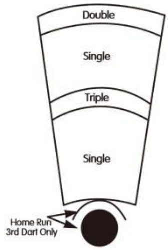
Es ist ein schwieriges Spiel wo Sie sehr genau werfen müssen, um einen bestimmten Score zu erreichen. Der Spieler 1 beginnt das Spiel, indem er seine „Alley“ (Bahn) absteckt. Dies geschieht, indem er einen Dart auf das Dartboard wirft oder ein bestimmtes Feld manuell auswählt.

Ist die “Alley” ausgewählt, verbleiben Spieler 1zwei weitere Darts, um “Pins” (Punkte) zu sammeln. Jedes einzelne Segment der „Alley“ hat eine eigene Punktwertigkeit.

Segment	Score
Doppel	9 pins
Äußeres Einfachfeld	3 pins
Dreifachfeld	10 pins
Inneres Einfachfeld	7 pins

BASEBALL – 6 Innings (G60**)**
Die Dartboard Version von Baseball stellt eine besondere Herausforderung für den Spieler dar. Wie im richtigen Spiel besteht eine komplette Partie aus 9 „Innings“. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“, das Spielfeld ist wie in der Grafik angezeigt aufgeteilt.

Segment	**Ergebnis**
Einfach (Single) Segments	“Single” – 1 Base (Ein Feld)
Doppel (Double) Segment	“Double” – 2 Bases (Zwei Felder)
Dreifach (Triple) Segment	“Triple” – 3 Bases (Drei Felder)
Bullseye dem dritten Dart in	“Home Run” (kann nur mit jeder Runde versucht werden)



Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele “Runs/Läufe” in jedem Inning zu erzielen. Für einen „Run“ müssen mindestens 2 Einfach und ein Doppelfeld oder ein Einfach- und ein Dreifachfeld getroffen werden. Der Spieler mit den meisten „Runs/Läufen“ zum Ende des Spiels ist der Sieger.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Die gleichen Regeln wie zuvor, die Anzahl der „Innings“ erhöht sich auf 9.

STEEPLECHASE (G62)
Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das “Rennen” zu gewinnen und somit das “Feld” einmal durchlaufen zu haben. Das „Feld“ beginnt beim 20er Segment und geht im Uhrzeigersinn bis zum 5er Segment, bevor auf das Bullseye geworfen wird. Hört sich einfach an? Nun, wir haben bis jetzt ja auch noch nicht angegeben, dass der innere Kreis der Segmente getroffen werden muss. Dies ist der Bereich zwischen dem Bullseye und dem Dreifachring.

Und, wie bei einem richtigen Steeplechase (Hindernisrennen), sind auch hier Hindernisse über den Kurs verteilt. Die vier Hürden befinden sich an den folgenden Positionen:

1. Hürde	Dreifach 13	2. Hürde	Dreifach 17
3. Hürde	Dreifach 8	4. Hürde	Dreifach 5

Der erste Spieler, der das komplette “Feld” bis hin zum Bullseye durchlaufen hat gewinnt dieses “Rennen”.

SHOVE A PENNY (G63)
In diesem Spiel werden nur die Zahlen 15 bis 20 und das Bullseye benutzt. Einfache Treffer ergeben einen Punkt, Treffer im Doppel 2 Punkte und Treffer im Dreifach ergeben 3 Punkte. Jeder Spieler muss auf die Zahlen in Reihenfolge werfen mit dem Ziel, mindestens 3 Punkte zu erzielen, um zur nächsten Zahl weiter rücken zu können.

Jeder Treffer wird im Display angezeigt, sobald ein Feld dreimal getroffen wurde, kann auf die nächste Zahl geworfen werden. Erzielt ein Spieler mehr als 3 Punkte auf einer Zahl, werden die zusätzlichen Punkte dem Gegner gutgeschrieben. Sieger ist der Spieler, der in allen Segmenten (15-15 und Bullseye) drei Treffer erzielt

hat.

NINE-DART CENTURY (G64)
Das Ziel dieses Spiel ist es, 100 Punkte zu erzielen oder diesem nach 3 Runden (9 Darts) möglichst nahe zu kommen. Treffer in den Doppel- oder Dreifachfeldern zählen entsprechend doppelt oder dreifach. Werden mehr als 100 Punkte geworfen, dann hat sich der Spieler überworfen (Bust) und damit automatisch verloren (es sei denn alle Spieler überwerfen sich). In diesem Fall gewinnt der Spieler, der am wenigsten über 100 Punkte erzielt hat. Erzielen alle Spieler vorzeitig 100 Punkte gewinnt der Spieler, der dafür die wenigsten Darts gebraucht hat.

BLUE VS. RED (G65)
Dieses Spiel ist ein Rennen rund um das Board, wobei sich die Fähigkeit im Treffen von Doppel- oder Dreifachfeldern auszahlt. Spieler 1 ist „blue", Spieler 2 ist „red". Spieler 1 wirft auf alle blauen Doppel- oder Dreifachfelder und arbeitet sich im Uhrzeigersinn durch das Spiel. Spieler 2 wirft auf alle roten Doppel- und Dreifachfelder und spielt gegen den Uhrzeigersinn.

Der aktuelle Punktestand und das zu treffende Feld werden im Display angezeigt. Beachten Sie: In einer einzelnen Runde kann nur ein Treffer im Doppel- oder Dreifachfeld gewertet werden. Wird in einer Runde kein Doppel- oder Dreifachfeld getroffen, erzielt man keine Punkte und rückt in der nächsten Runde ein Feld weiter.

Alle erzielten Punkte in den Doppel- und Dreifachfeldern werden addiert. Beachten Sie aber, dass Fehlwürfe in die Felder des Gegners mit Strafpunkten bedacht werden (entsprechend der geworfenen Punktzahl), die vom eigenen Score abgezogen werden. Seien Sie also vorsichtig. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Rennen um das Board ist der Sieger.

6. Spiel Menü
(Eine Kurzübersicht über alle Spiele)

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**

G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Pflegehinweise für das elektronische Dartboard

1. Verwenden Sie niemals Stahlspitzen auf diesem Dartboard – Stahlspitzen verursachen immensen Schaden und zerstören den Stromkreislauf und die Elektronik des Dartboards.
2. Verwenden Sie nicht zu viel Kraft um die Darts zu werfen – Zu harte Würfe führen zu einem beständigen Brechen der Spitzen (Tips) und verursachen Schäden am Dartboard.
3. Drehen Sie die Darts leicht im Uhrzeigersinn, wenn Sie Sie aus dem Board ziehen – Das macht es einfacher, die Darts aus dem Board zu entfernen und sorgt für eine längere Haltbarkeit der Tips.
4. Lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Dartboard fließen. Verwenden Sie keinen Sprühreiniger oder Reiniger, der Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien beinhaltet, diese können Schäden verursachen.
5. Reinigen des Elektronischen Dartboards: Ihr Elektronisches Dartboard wird viele Stunden an Unterhaltung bieten, wenn Sie vorsichtig damit umgehen. Entstauben Sie Ihr Dartboard regelmäßig mit einem feuchten Tuch, dabei kann ein mildes Reinigungsmittel verwendet werden. Die Verwendung von Scheuermitteln oder Reinigern, die Ammoniak beinhalten, können Schaden verursachen und sollten nicht verwendet werden. Vermeiden Sie es, dass Flüssigkeiten in die Zielfläche eindringen können. Dies kann zu einem permanenten Schaden führen und wird nicht durch die Garantie abgedeckt.

8. Besondere Hinweise

Feststeckende Segmente:
Hin und wieder kann es vorkommen, dass ein geworfener Dart dafür sorgt, dass ein einzelnes Segment sich in seinem “Bett” verklemmt. Passiert dies, wird das laufende Spiel unterbrochen und das LED Display zeigt das Segment, das betroffen ist.

Um dieses Segment wieder bespielbar zu machen, entfernen Sie den Dart oder die Spitze (Tip) aus dem Segment. Sollte das Problem immer noch nicht behoben sein, wackeln Sie so lange leicht am Segment, bis es sich wieder bewegt. Das Spiel kann sofort fortgesetzt werden, wenn das entsprechende Segment wieder frei ist.

Abgebrochene Spitzen (Tips):
Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass Spitzen abbrechen oder im Board stecken bleiben. Versuchen Sie vorsichtig, diese Spitzen mit einer Zange oder einer Pinzette zu entfernen, indem sie die Spitze am aus dem Board schauenden Ende heraus ziehen. Sollte dies nicht möglich sein, könne Sie auch versuchen, die Spitze durch das Segment zu schieben. Verwenden Sie dazu einen Nagel, der schmaler als die Spitze ist und schieben Sie die Spitze vorsichtig durch das Segment. Seien Sie bitte vorsichtig, dass Sie den Nagel nicht zu weit schieben und damit Schaden an der Elektronik verursachen. **Der Bruch von Spitzen ist vollkommen normal**. Dies ist ein normales Ereignis beim Spielen von Soft Tip Darts. Wir haben eine Packung mit Ersatzspitzen diesem Paket hinzugefügt mit denen Sie die erste Zeit lang auskommen werden. Wenn Sie Spitzen austauschen, vergewissern Sie sich, dass Sie Spitzen des gleichen Typs verwenden, die mit diesem Dartboard geliefert wurden.

Darts:
Wir raten Ihnen, nur die mitgelieferten Darts zu benutzen. Verwenden Sie andere Darts, kann dies zu Schäden an den Segmenten oder an der Elektronik führen. Ersatzspitzen sind in Fachgeschäften erhältlich, die Dart Produkte führen.

Batterien:
Entfernen sie vorsichtig den Deckel des Batteriefachs auf der Rückseite des Geräts, in dem Sie den kleinen Nippel etwas zur Seite ziehen und dann den Deckel abheben können. Legen Sie nun die drei „AA" Batterien in der vorgegeben Richtung in das Fach ein und schließen Sie den Deckel. Das Dartboard ist nun betriebsbereit, viel Spaß!

Für eine längere Haltbarkeit der Batterien entfernen Sie diese aus dem Gerät, wenn es über den Stromadapter betrieben wird.

Ersatzteile:
Für den ungestörten Betrieb Ihres BULL'S® E-Dart Gerätes zu gewährleisten empfehlen wir ausschliesslich Ersatzteile und Zubehör der Marke BULL'S® zu verwenden.
Die Ersatz-Softtip Spitzen BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719) werden besonders empfohlen. Diese erhalten Sie im Fachhandel und ermöglichen ein optimales Spielvergnügen.

BULL'S SCORPY

Electronic Dartboard

Owner's Manual and Game Instructions

Index:

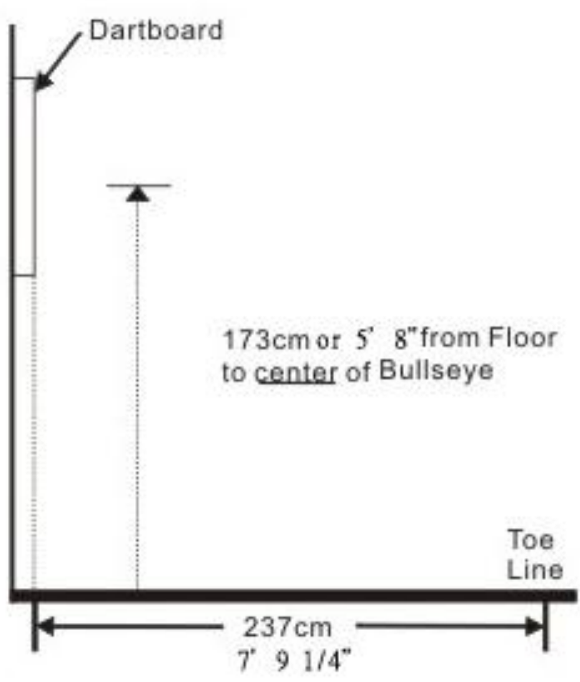
1. Unpacking the Game:

Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- AC Adapter
- Soft tip replacement pack
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

This dartboard may have a protective film over the scoring display. Film should be removed for better clarity.

2. Setup / Mounting Instructions



Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The “toe-line” should be 7’ 9 1/4” from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with either an AC adapter or batteries (not included), you could mount it anywhere or close to an electronic outlet for convenience. Remove the batteries when you use an adapter.

Locate a wall stud and place a mark 60.75” from the floor. Place another mark 11” directly above the first mark (75.5” from floor). Center of Bullseye should be 5’ 8” from the floor.

Insert 2 mounting screws in the center of the stud using the marks you made as guides. Be sure the top screw is directly above bottom screw to ensure dartboard will be level.

Insert 3 “AA” batteries in the battery compartment on back of dartboard. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall

3. Dartboard Functions

POWER button - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display “SLEEP” on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button.

PLAYER/PAGE/SCORE button - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. This dartboard keeps track of up to 4 player scoring or 4 two-person teams. When playing with more than 2 players, some scores will be not be visible when not active. This button allows you to page through all players’ scores as needed.

START button - This multi-function button is used to:
- START the game when all options have been selected.
- CHANGE to the next player when one player is finished with his round.

This will put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area

GAME buttons - Press to page through the on-screen game menu.

CYBERMATCH button – Press to activate Cybermatch feature where you can play against the computer. Press continually to cycle through the 5 different skill levels

Cybermatch Skill Level	
Level 1 (C1)	Professional
Level 2 (C2)	Expert
Level 3 (C3)	Advanced
Level 4 (C4)	Intermediate
Level 5 (C5)	Beginner

4. Electronic Dartboard Operation:

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed.
3. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
4. Press **START** button to activate game and begin play.
5. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate “next player” and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a “t” appears on the display. Each team option is illustrated below:

2-2: 2 teams, 4 individual players (1st team-players 1&3, 2nd team-players 2&4)
3-3 3 teams,6 individual players (1st team-players 1&4, 2nd team-players 2&5, 3rd team-players 3&6)
4-4 4 teams,8 individual players (1st team-players 1&5, 2nd team-players 2&6, 3rd team-players 3&7,4th team-players 4&8)

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

5. Game Rules:

Your electronic dartboard is loaded with games and options. The rules for each game are detailed below in the order they appear on the LCD display when paging through the games. The game number is indicated next to each game for your reference.

301 (G01)
This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (301) until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “*Bust*” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

401 (G02) Starting number 401
501 (G03) Starting number 501
601 (G04) Starting number 601
701 (G05) Starting number 701
801 (G06) Starting number 801
901 (G07) Starting number 901

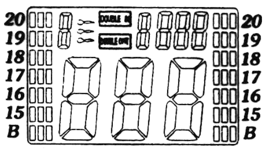
CRICKET (G08)
Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer Bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players' marks are registered). A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

Cricket Scoring Display
This dartboard utilizes a dedicated scoreboard within the LCD display that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. When Cricket is selected, individual characters will be utilized to register marks. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and Bullseye). During play, one of the status lights will turn on (black will appear) as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively



NO-SCORE CRICKET (G09)
Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the Bullseye).

SCRAM (G10) (Only for 2 Players)
This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and Bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

CUT-THROAT CRICKET (G11)
Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

COUNT-UP 300 (G12)
The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (300). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LCD display as the game progresses. Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the point total varies as indicated in the number.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Rounds (G20)
The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of rounds varies as indicated in the number.

High Score - 4 Rounds (G21)
High Score - 5 Rounds (G22)
High Score - 6 Rounds (G23)
High Score - 7 Rounds (G24)
High Score - 8 Rounds (G25)
High Score - 9 Rounds (G26)
High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 14 Rounds (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)
Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and Bullseye in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner.
The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.
There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Game starts at segment 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Game starts at segment 10
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Game starts at segment 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.
We have added some additional levels of difficulty to this game for those looking for a real challenge!:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order.
ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Game starts at segment 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – Game starts at segment 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – Game starts at segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order.
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Game starts at segment 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – Game starts at segment 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – Game starts at segment 15

KILLER (G44)
This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LCD display will indicate “SEL” at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents by hitting their segment number until all their “lives” are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game.

DOUBLE DOWN (G45)
Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15’s are hit, his score is cut in half. If some 15’s are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

D: Any Double
T: Any Triple

DOUBLE DOWN 41 (G46)
This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and Bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). This “41” round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player’s score is cut in half if not successful, so the “41” round presents quite a challenge!

ALL FIVES – 51 (G47)
The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every “five” counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points (5 x 5 = 25).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from “tanking” the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) “fives” is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals.

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the total needed to win varies as indicated in the number following the game.

ALL FIVES - 61 (G48)
ALL FIVES - 71 (G49)
ALL FIVES - 81 (G50)
ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)
Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the starting segment varies as indicated in the number following the game.

SHANGHAI – 5 (G53) – Game starts at segment 5 (05)
SHANGHAI – 10 (G54) – Game starts at segment 10 (10)
SHANGHAI – 15 (G55) – Game starts at segment 15 (15)

GOLF – 9 Holes (G56)
This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

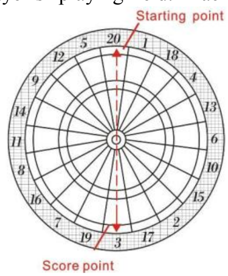
The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player completes that hole with 1 "stroke."

Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!

Additional variations of this game are detailed below. The rules are the same except the number of holes needed to play.

GOLF – 18 Holes (G57) – Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

FOOTBALL (G58)
Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." Each player can do this by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board. This is entirely up to you, but whichever segment is select becomes your starting point which carries through the Bullseye and directly across to the other side of the Bullseye.



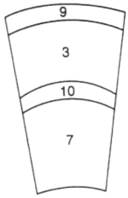
For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

Double 20 / Outer Single 20 / Triple 20 / Inner Single 20 / Outer Bullseye / Inner Bullseye / Outer Bullseye / Inner Single 3 / Triple 3 / Outer Single 3 and finally a Double 3.

The First player to "score" is the winner. The LED display will keep track of your progress and indicate the segment you need

BOWLING (G59)
This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to

score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total:



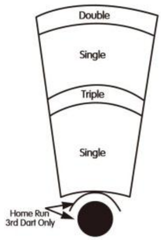
Segment	Score
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. *Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame.*
3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice.
4. Hitting the double segment with your second dart will only count as 10 points if you scored a double on your first throw. Otherwise you will score a total of 9 points by throwing a double with your second dart.

BASEBALL – 6 Innings (G60**)**

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." The field is laid out as shown in the diagram.



Segment	Result
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" (can only be attempted on third dart of each round)

The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Same as above except 9 innings (rounds).

STEEPLECHASE (G62)

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a Bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment of each number to get through the course. This is the area between the Bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

- 1st fence Triple 13
- 2nd fence Triple 17
- 3rd fence Triple 8
- 4th fence Triple 5

The first player to complete the course and hit the Bullseye wins the race.

SHOVE A PENNY (G63)

Only the numbers 15 through 20 and the Bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the

winner.

NINE-DART CENTURY (G64)
The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100.

BLUE VS. RED (G65)
This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round.

What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.

6. Game Menu

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**

G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Caring for your Electronic Dartboard

1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
3. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
6. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
7. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.
8. Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.

Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the display will indicate “SLEEP” (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when any button is pressed.

8. Important Notes

Stuck Segment:
Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the LCD display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips:
From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don’t be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts:
It is recommended that you do not use darts that exceed 17 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard are 8 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products. Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

Batteries:
If using battery power, insert three “AA” batteries into the battery compartment located on the back side of the

dartboard toward the base. To remove the cover, press the latch upward while lifting gently. The batteries must be positioned as indicated inside the battery compartment to power the dartboard.

Spare parts:
To ensure the smooth operation of your BULL'S ® E-dart device, we recommend only spare parts and accessories of the brand BULL'S ® use.
The replacement tips Softtip BULL'S ® Tefo X (No. 61719) are particularly recommended. These are available from retailers and allow for an optimal gaming experience.

BULL'S SCORPY

<u>Diana electrónica</u>
Manual de instrucciones y reglas del juego

Índice

1. Componentes:

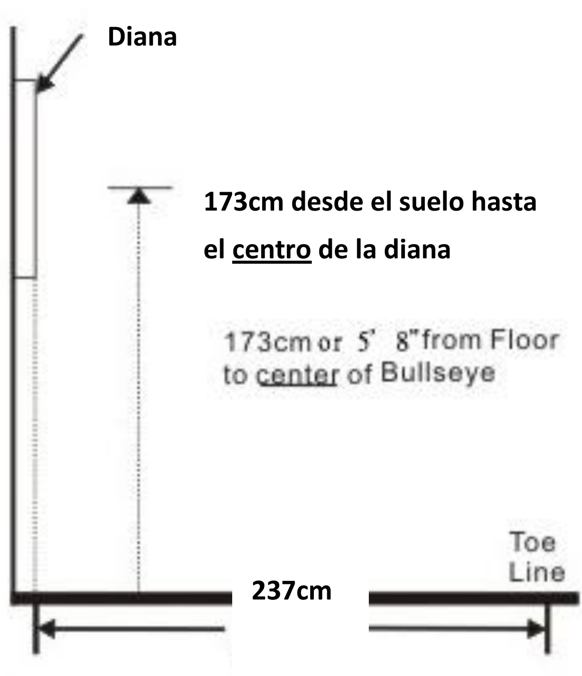
Desenvuelva cuidadosamente la diana y asegúrese de que contiene todos los componentes. Deben estar incluidos:

- 1 diana electrónica
- Adaptador AC
- Puntas de plástico de repuesto
- 6 dardos (sin montar)
- Manual

Puede que la pantalla de la diana esté cubierta con un plástico protector. De ser así, quítelo para una mayor visibilidad.

2. Instrucciones de montaje

Elija un lugar adecuado de modo que haya un espacio de unos 10 pies enfrente de la diana. La línea de lanzamiento debe estar a una distancia de 237cm de la diana. Dado que la diana funciona tanto como con un adaptador AC como con pilas (no incluidas), puede montarse en cualquier lugar o cerca de una toma de corriente para mayor comodidad. Quite las pilas cuando use el adaptador.



Realice una marca sobre la pared a una distancia de 154 cm del suelo. Haga otra marca justo por encima de la primera (a 192 cm del suelo). El centro de la diana debe estar a una distancia de 173 cm del suelo.

Coloque 2 tornillos fijadores en la pared y use las marcas que ha realizando con anterioridad como guías. Asegúrese de situar el tornillo superior justo encima del tornillo inferior de modo que la diana esté nivelada.
Coloque 3 pilas “AA” en el compartimento correspondiente que está situado detrás de la diana. Monte la diana en la pared alineando los agujeros de detrás con unos tornillos. Puede que sea necesario apretar los tornillos hasta que el borde de la máquina quede ajustado en la pared.

3. Funciones de la diana

Botón POWER – Pulse este botón para encender o apagar la diana. La diana tiene un modo automático de suspensión para mantenerla encendida y ahorrar energía (en caso de que se usen pilas). La diana emitirá un efecto de sonido y aparecerá la palabra “SLEEP” en la pantalla transcurridos 3 minutos de inactividad, aproximadamente. La puntuación quedará guardada y aparecerá de nuevo al pulsar cualquier botón.

Botón PLAYER/PAGE/SCORE – Este botón se usa al comienzo de cada juego para seleccionar el número de jugadores que va a participar. Además, este botón también permite ver la puntuación de otros jugadores en la pantalla. La diana tiene marcadores para 4 jugadores o 4 equipos de dos personas. Cuando participan más de dos jugadores, algunos marcadores no serán visibles mientras no estén activos. Este botón también permite ir a las puntuaciones de todos los jugadores cuando sea necesario.

Botón START – Este botón multifuncional se usa para:
-COMENZAR una partida cuando ya se han seleccionado todas las opciones.
-CAMBIAR al jugador siguiente cuando un jugador ha acabado su turno. Este botón también permite que la diana permanezca bloqueada entre una ronda y otra para que los jugadores puedan retirar los dardos de la diana.

Botón GAME – Pulse este botón para ir al menú de juego (game menu) en la pantalla.

Botón CYBERMATCH – Este botón permite activar la función Cybermatch para jugar contra la máquina. Pulse de continuo para ir a través de los diferentes niveles de dificultad.

Cybermatch Skill Level

Level 1 (C1)	Professional (Profesional)
Level 2 (C2)	Expert (Experto)
Level 3 (C3)	Advanced (Avanzado)
Level 4 (C4)	Intermediate (Intermedio)
Level 5 (C5)	Beginner (Principiante)

4. Funcionamiento de la diana electrónica:

1. Pulse el botón **POWER** para encender la diana. Se escuchará una música de encendido y la pantalla mostrará el test de puesta en marcha.
2. Pulse el botón **GAME** hasta seleccionar el juego deseado.
3. Pulse el botón **PLAYER** para seleccionar el número de jugadores (1, 2, 3, 4, t1-1, t2-2, t3-3, t4-4). El ajuste por defecto es de 2 jugadores.
4. Pulse el botón **START** para activar el juego y empezar la partida.
5. Lanzamiento de dardos: una vez se han lanzando los 3 dardos, un comando de voz señalará "next player" (jugador siguiente) y aparecerá la puntuación. Se podrán retirar los dardos sin que afecte al marcador. Una vez se han retirado todos los dardos pulse el botón **START** para cambiar de turno. Un comando de voz indicará quien es el jugador siguiente.

Juego por equipos

Además de contar con un marcador para 4 jugadores, la diana es capaz de guardar la puntuación para un máximo de 4 equipos de dos personas (8 individuales). Para seleccionar el modo de juego por equipos, pulse el botón **PLAYER** de forma continuada hasta que aparezca una "t" en la pantalla. A continuación se detalla cada opción de juego en equipo:

2-2: 2 equipos, 4 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 3, 2º equipo-jugadores 2 y 4)

3-3: 3 equipos, 6 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 4, 2º equipo-jugadores 2 y 5, 3º equipo-jugadores 3 y 6)

4-4: 4 quipos, 8 jugadores individuales (1º equipo-jugadores 1 y 5, 2º equipo-jugadores 2 y 6, 3º equipo-jugadores 3 y 7, 4º equipo-jugadores 4 y 8)

Durante el juego en equipos, los miembros de un mismo equipo combinan sus puntuaciones para obtener la puntuación del equipo.

5. Reglas del juego:

La diana electrónica contiene diferentes juegos y opciones. Las reglas para cada juego se detallan a continuación siguiendo el orden de aparición en la pantalla LCD cuando se pasa de un juego a otro. Cada juego tiene asignado un número que aparece al lado como referencia.

301 (G01)

Este juego tan popular consiste en restar cada dardo de la puntuación inicial (301) hasta que el jugador llegue exactamente a 0 (cero). Cuando un jugador logre con un lanzamiento una puntuación más alta de la que necesita para llegar a cero, se considera ronda "Bust" y el marcador volverá a la misma puntuación que tenía al comienzo de la ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita un 32 para acabar la partida y marca 20, 8 y 10 (un total de 38), la puntuación vuelve a 32 para la ronda siguiente.

401 (G02) Puntuación inicial 401
501 (G03) Puntuación inicial 501
601 (G04) Puntuación inicial 601
701 (G05) Puntuación inicial 701
801 (G06) Puntuación inicial 801
901 (G07) Puntuación inicial 901

CRICKET (G08)

El Cricket es un juego de estrategia tanto para jugadores experimentados como para principiantes. Los jugadores tiran para marcar los números que mejor les convenga y pueden forzar a que los contrincantes tiren para marcar números que no les resulten tan favorables. El objetivo del Cricket es “cerrar” todos los números convenientes antes de que el oponente acumule el mayor número de puntos.

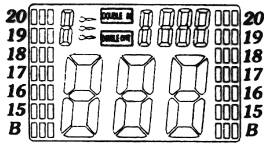
Únicamente son válidos los números del 15 al 20 y la diana (tanto interior como exterior). Cada jugador debe lanzar los dardos 3 veces para “abrir” el número que quiere marcar (Consulte la sección de puntuación del torneo de Cricket donde se explica cómo se puntúa a los jugadores). El jugador suma en su marcador el número de puntos correspondiente al número “abierto” cada vez que el dardo lo marque, siempre y cuando el oponente no haya cerrado dicho número. La anilla exterior cuenta como doble y la interior como triple.

Los números pueden abrirse o cerrarse en cualquier orden. Un número se “cierra” cuando el jugador contrario lo ha marcado 3 veces. Una vez se ha “cerrado” ningún jugador puede seguir marcando puntos en ese número.

Ganador – Gana el jugador que cierre primero todos los números y haya acumulado el mayor número de puntos. Si un jugador cierra primero todos los números pero no tiene el mayor número de puntos, debe continuar marcando en los números que están abiertos. Si no logra superar al contrincante antes de que este cierre todos los números, gana el oponente. El juego no acaba hasta que se cierren todos los números – el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

Pantalla de puntuación de Cricket

La diana posee un marcador específico en la pantalla LCD que guarda el estado en el que se haya la partida de cada jugador. Cuando se selecciona el Cricket se activan unos caracteres individuales para la puntuación. Cada número tiene 3 luces (del 15 al 20 y la diana). Durante el juego, cuando se alcance un número se encenderá una de sus luces (la luz de la diana se apaga brevemente). Si se marca un número en doble o en triple, se encenderán 2 o 3 luces respectivamente.



NO-SCORE CRICKET (G09)

En el Cricket sin puntuación se siguen las mismas reglas que en el Cricket salvo que no se puntúa. El objetivo de esta versión es simplemente “cerrar” el primero todos los números (del 15 al 20 y la diana).

SCRAM (G10) (Solo para 2 jugadores)

Este juego es una variación del Cricket. El juego se disputa en dos partes. Los jugadores tienen un objetivo diferente en cada una. En la parte 1, el jugador 1 debe intentar “cerrar” (marcar 3 veces cada número – del 15 al 20 y la diana). Mientras tanto, el jugador 2 intenta anotar el máximo de puntos en los números que el jugador 1 no ha cerrado aún. La primera parte se completa una vez el jugador 1 ha cerrado todos los números. En la parte 2, los jugadores intercambian los papeles. El jugador 2 intenta ahora cerrar los números mientras el jugador 1 anota puntos.

El juego finaliza una vez se ha completado la parte 2 (el jugador 2 ha cerrado todos los números). Gana el jugador que tenga más puntos en el marcador.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Las reglas básicas son las mismas que las del Cricket excepto que los puntos se suman a los marcadores de los oponentes. El objetivo del juego es acabar con el mínimo de puntos. Esta variación del cricket ofrece una psicología diferente a los jugadores. En vez de sumar puntos en su propio marcador para ayudarse a uno mismo como sucede en el Cricket clásico, el Cut-Throat Cricket ofrece la ventaja de acumular puntos a los oponentes, y dejarlos con menos posibilidades de ganar la partida. ¡Una variación para los jugadores más competitivos!

COUNT-UP 300 (G12)

El objetivo de este juego es ser el primer jugador en alcanzar el total de un número de puntos determinado (300). El número de puntos se especifica a la hora de seleccionar el juego. Cada jugador intenta anotar tantos puntos como le sea posible por ronda. Los dobles y los triples cuentan 2 o 3 veces el valor de cada número. Por ejemplo,

si un dardo marca el 20 triple el jugador sumará 60 puntos. La puntuación acumulada de cada jugador aparecerá reflejada en la pantalla LCD a medida que el juego avance. Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el total de puntos que varía tal y como indica el número.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Rondas (G20)

Las reglas para este juego son muy sencillas. Acumular el máximo de puntos en tres rondas (nueve dardos) para ganar. Los dobles y los triples cuentan x2 y x3 respectivamente el valor del número. Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el número de rondas que varía como indica el número.

High Score - 4 Rondas (G21)
High Score - 5 Rondas (G22)
High Score - 6 Rondas (G23)
High Score - 7 Rondas (G24)
High Score - 8 Rondas (G25)
High Score - 9 Rondas (G26)
High Score - 10 Rondas (G27)
High Score - 11 Rondas (G28)
High Score - 12 Rondas (G29)
High Score - 13 Rondas (G30)
High Score - 14 Rondas (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)

Cada jugador intenta marcar cada número del 1 al 20 y la diana en orden. Cada jugador lanza 3 dardos por ronda. Cuando un jugador marque el número correcto, debe intentar marcar el número siguiente de la secuencia. Gana el primer jugador en alcanzar el 20.

La pantalla indicará que número se debe marcar. El jugador debe lanzar hacía el mismo número hasta que lo marque. La pantalla señalará entonces cual es el siguiente número que se debe marcar.

Existen diferentes niveles de dificultad para este juego. Las reglas son las mismas, las diferencias se detallan a continuación:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – El juego empieza en el número 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – El juego empieza en el número 10
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – El juego empieza en el número 15

Dado que el juego no funciona con puntuación, el doble y el triple cuentan como un número sencillo.

Existen algunos niveles más de dificultad para aquellos que busquen un verdadero desafío.

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – El jugador debe marcar doble en cada número del 1 al 20 en orden.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – El juego empieza en el número 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – El juego empieza en el número 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – El juego empieza en el número 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – El jugador debe marcar triple en cada número del 1 al 20 en orden.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – El juego empieza en el número 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – El juego empieza en el número 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – El juego empieza en el número 15

KILLER (G44)

Este juego mostrará realmente como son los demás jugadores. Se puede jugar con un mínimo de 2 jugadores, pero cuantos más jugadores haya más emocionante es este juego. Para empezar, cada jugador debe elegir su número lanzando un dardo a un número de la diana. En ese instante la pantalla LCD indicará "SEL" (seleccionado). El número que cada jugador tiene asignado es el número para el juego. No puede haber 2 jugadores con el mismo número. Una vez todos los jugadores tienen un número, empieza la acción.

El objetivo principal de cada jugador es marcar la anilla doble de su número para designarse a uno mismo como

"killer" (asesino). Una vez un jugador ha marcado su doble, se vuelve un "asesino" para el resto del juego. El objetivo ahora es "asesinar" a los oponentes lanzando dardos a sus números hasta que se queden sin "vidas". Gana el último jugador que quede con vidas. En ocasiones los jugadores hacen "equipo" para ir detrás del mejor jugador y dejarlo juera de juego.

DOUBLE DOWN (G45)
Cada jugador empieza la partida con 40 puntos. El objetivo es marcar el máximo de veces posible el número activo de la ronda. En la primera ronda, el jugador debe marcar el 15. Si no consigue marcar, la puntuación del marcador se divide entre dos. Si consigue marcar el 15 (los dobles y los triples cuentan), se le sumará a los puntos de partida. En la ronda siguiente, los jugadores deben marcar el 16 y se les sumará al marcador cada vez que lo alcancen. Del mismo modo, la puntuación total se dividirá entre dos si no consiguen marcar.
Cada jugador debe intentar marcar los números tal y como se muestra en el cuadro que hay a continuación (la

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Cualqu

Cualquie

Ronda

pantalla LCD mostrará cual es el número activo en cada ronda). Gana el jugador que complete el juego con más puntos.

DOUBLE DOWN 41 (G46)
Las reglas son parecidas a las del Double Down aunque con dos excepciones. En primer lugar, en vez de seguir el orden del 15 al 20 y diana, la secuencia se invierte tal y como mostrará la pantalla LCD. En segundo lugar, se añade una ronda adicional hacia el final en la que cada jugador debe sumar 41 puntos con tres lanzamientos (20, 20,1; 19, 19,3; D10,D10,1; etc.). La ronda 41 añade un nivel más de dificultad al juego. Teniendo en cuenta que el marcador se divide entre 2 cada vez que se falle alguna ronda ¡La ronda 41 es un auténtico desafío!

ALL FIVES – 51 (G47)
En este juego toda la diana está activa (cuentan todos los segmentos). En cada ronda (de 3 dardos) cada jugador debe sumar un total divisible por 5. Cada "cinco" vale un punto. Por ejemplo, 10, 10, 5 = 25. Dado que 25 es divisible por 5 cincos, el jugador suma 5 puntos en el marcador (5 x 5 = 25).
Si un jugador lanza 3 dardos y la suma no es divisible entre 5, no gana ningún punto. Del mismo modo, el último dardo debe marcar obligatoriamente algún segmento. Si el dardo marca fuera (o no marca en la diana), no gana ningún punto aunque la suma de los dos primeros dardos sea divisible por 5. Esto previene a un jugador de "anular" la tercera ronda si las dos primeras ya son buenas. Gana el primer jugador en sumar cincuenta y un (51) "cincos". La puntuación total de los jugadores se mostrará en la pantalla LCD.
Existen variaciones adicionales de este juego que se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el total que se necesita para ganar, que varía tal y como índica el número.
ALL FIVES - 61 (G48)
ALL FIVES - 71 (G49)
ALL FIVES - 81 (G50)
ALL FIVES - 91 (G51)

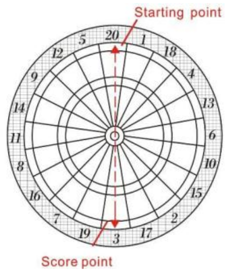
SHANGHAI – 1 (G52)
Cada jugador debe avanzar por la diana marcando los números del 1 al 20 en orden. Los jugadores empiezan en el número 1 y lanzan 3 dardos. El objetivo es sumar el máximo de puntos con los 3 dardos de cada ronda. Los dobles y los triples cuentan. Gana el jugador que obtenga la puntuación más alta tras completar los veinte números.
Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto que varía el número de partida tal y como indica el número.

SHANGHAI – 5 (G53) – El juego empieza en el número 5 (05)
SHANGHAI – 10 (G54) – El juego empieza en el número 10 (10)
SHANGHAI – 15 (G55) – El juego empieza en el número 15 (15)

GOLF – 9 Hoyos (G56)
Este juego es un simulacro del golf en la diana (salvo que no se necesitan palos para jugar). El objetivo es completar los “hoyos” del 9 al 18 con la puntuación más baja posible. El campo del torneo está compuesto por 3 hoyos, lo que suma 27 en una ronda de 9 hoyos o 54 en una ronda de 18 hoyos.
Cada número del 1 al 18 representa un hoyo. El jugador debe marcar 3 veces en cada hoyo para poder pasar al hoyo siguiente. En este juego los dobles y los triples cuentan, lo que permite pasar de hoyo con menos lanzamientos. Por ejemplo, si se marca triple en el primer hoyo se cuenta como “eagle” y el jugador completa el hoyo con un único lanzamiento.
Nota: El jugador activo continúa lanzando dardos hasta que haga un “holes out” (marque 3 veces en el mismo hoyo). Un comando de voz indicará al jugador el final de la ronda. A propósito ¡En este juego no se dan golpes
Las variaciones adicionales de este juego se detallan a continuación. Las reglas son las mismas excepto el número de hoyos con el que se juega.

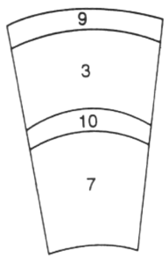
GOLF – 18 Hoyos (G57) – Igual que el anterior excepto que se juega con 18 hoyos (rondas).

FOOTBALL (G58)
Ponte el casco para este juego! Lo primero que hay que hacer para el siguiente juego es elegir el “campo de juego”. Cada jugador debe pulsar un número de la diana con un dardo o de forma de manual. El número seleccionado será el punto de partida que conducirá al jugador hasta la diana y a continuación al número que está en el otro lado.



Por ejemplo, si un jugador selecciona el número 20, empieza en el 20 doble (la anilla exterior) y continúa hasta llegar al 3 doble. El “campo” está compuesto por 11 segmentos individuales que hay que marcar en orden. Así pues, siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador debe marcar en este orden los números siguientes:
20 doble / 20 sencillo exterior / 20 triple / 20 sencillo interior / diana exterior / diana interior / 3 sencillo interior / 3 triple / 3 sencillo exterior y finalmente el 3 doble.
Gana el primer jugador que complete el recorrido y marque en la “portería". La pantalla LCD indicará en todo momento el segmento que se debe marcar.

BOWLING (G59)
¡Esta adaptación de los bolos es un autentico desafío! Es un juego complicado en el que hay que ser muy preciso para conseguir una buena puntuación. El jugador empieza la partida. En primer lugar debe marcar un número con el dardo o de forma manual para seleccionar la pista. Una vez ha elegido la pista, el jugador cuenta con 2 dardos para marcar puntos. Cada segmento tiene un valor específico.

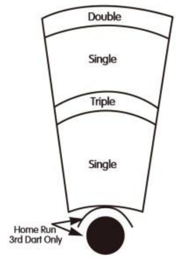


Segmento	Puntuación
Doble	9 puntos
Sencillo exterior	3 puntos
Triple	10 puntos
Sencillo interior	7 puntos

Las normas del juego son:
1. Una puntuación perfecta del juego son 200 puntos.
2. No se puede tirar al mismo segmento sencillo dos veces en la misma ronda. El segundo dardo no sumaría puntos. *Sugerencia: Se recomienda intentar marcar los dos sencillos para sumar un total de 10 puntos.*
3. Se pueden sumar 20 puntos marcando el segmento triple dos veces.

4. Si se marca el segmento doble dos veces solo sumará 10 puntos.

BASEBALL – 6 entradas (G60)
Esta versión requiere una gran habilidad. Como en el baseball, un juego completo está compuesto por 9 entradas. Cada jugador lanza 3 dardos por "entrada". El campo se distribuye tal y como muestra el gráfico.



Segmento	Resultado
Segmentos sencillos	"Sencillo" - una base
Segmentos dobles	"Doble" - dos bases
Segmentos triples	"Triple" - tres bases
Diana	"Home Run" (solo se puede marcar con el 3º dardo de cada ronda)

El objetivo del juego es dar el máximo de vueltas al campo. Gana el jugador con más vueltas.

BASEBALL – 9 Entradas (G61) – Igual que el anterior pero con 9 entradas (rondas)

STEEPLECHASE (G62)
El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar la "carrera de obstáculos". Para ello hay que ser el primero en acabar el "recorrido". El recorrido empieza en el número 20 y sigue el sentido de las agujas del reloj hasta el número 5 y diana. Puede parecer sencillo, pero para poder avanzar solo se puede marcar el sencillo interior de cada número. Es decir, el segmento que se encuentra entre el triple y la diana. Del mismo modo, como toda carrera de obstáculos, hay dificultades por el camino. Los cuatro obstáculos se encuentran en los lugares siguientes:
• 1ª Valla 13 Triple • 2ª Valla 17 Triple
• 3ª Valla 8 Triple • 4ª Valla 5 Triple
Gana el primer jugador en completar el recorrido y marcar diana.

SHOVE A PENNY (G63)
En este juego únicamente se usan los números del 15 al 20 y la diana. Los sencillos valen 1 punto, los dobles 2 puntos y los triples 3 puntos. Cada jugador debe marcar los números en orden con el objetivo de marcar 3 puntos por número para poder pasar al siguiente número. Gana el jugador que marque 3 puntos en todos los números (15-20 y la diana).

NINE-DART CENTURY (G64)
El objetivo de este juego es sumar 100 puntos o quedarse lo más cerca posible después de 3 rondas (9 dardos). Los dobles y los triples cuentan x2 y x3 su valor respectivamente. Sumar más de 100 puntos se considera "bust" y la partida se considera perdida a menos que todos los jugadores sumen más de 100 puntos. En este caso, gana el jugador que esté más cerca de los 100 puntos.

BLUE VS. RED. (G65)
Este juego es una carrera alrededor de la diana, donde la habilidad para marcar dobles y triples cuenta para alzarse con la victoria. El jugador 1 es "verde" y el jugador 2 es "rojo". El jugador 1 lanza únicamente a los dobles y a los triples de color verde alrededor de la diana en el sentido de las agujas del reloj. El jugador 2 empieza en el número 20 y debe seguir el sentido contrario de las agujas del reloj tratando de marcar los segmentos de color rojo (la pantalla mostrará que segmento es el que se debe marcar). Nota: como máximo se puede marcar un doble y un triple del mismo número en una ronda.
Además, si un jugador marca un número equivocado (o el color del oponente) se resta esa suma de su marcador.
Gana el jugador con más puntos después de la competición.

6. Menú del juego

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rondas)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rondas**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rondas)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rondas)**	**G56**	**Golf-9 hoyos**
G24	**Hi Score (7 rondas)**	**G57**	**Golf-18 hoyos**
G25	**Hi Score (8 rondas)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Mantenimiento de la diana electrónica

1. No usar dardos de punta de acero. Las puntas de acero dañarían el circuito y el sistema electrónico de la diana.
2. No lanzar los dardos con fuerza excesiva. Lanzar los dardos con demasiada fuerza puede provocar una rotura frecuente de las puntas y un desgaste excesivo de la diana
3. Para retirar los dardos de la diana girelos en el sentido de las agujas del reloj. Los dardos salen con mayor facilidad y se prolonga la duración de las puntas.
4. No derramar líquidos en la diana. Los productos de limpieza contienen amoniaco y otros compuestos químicos y podrían dañarla.
5. Con un uso apropiado, la diana electrónica le ofrecerá muchas horas de competición. Para limpiarla regularmente se recomienda usar una bayeta o un paño húmedo. Si fuera necesario se pueden usar productos poco agresivos. El uso de limpiadores abrasivos o de amoniaco podrían dañar la diana. Evite pulverizar líquidos en los segmentos de juego de la diana porque podría sufrir daños irreparables y la garantía no lo cubre.

Función de modo automatico de suspensión
La Diana se suspenderá de modo automático si permanece inactiva durante 3 minutos aproximadamente. De este modo ahorra electricidad o batería. La diana emitirá un efecto de sonido y en la pantalla LCD aparecerá la palabra “SLEEP”. Todas las puntuaciones se guardarán en la memoria y el juego se pondrá de nuevo en marcha al pulsar cualquier botón.

8. Notas importantes
Atasco de segmentos
Ocasionalmente los segmentos se atascan al marcarlos con los dardos. Si esto sucede, el juego se suspenderá y la pantalla LCD indicará cuál es el número del segmento que se ha atascado.
Para desatascarlo basta con con quitar del segmento el dardo o la punta rota. Si el problema continúa, intente mover el segmento hasta que se suelte. El juego se reanudará en el mismo punto en el que se detuvo.
Puntas rotas
De vez en cuando las puntas se rompen y se atascan en los segmentos. Intente sacarlas tirando hacia afuera con unos alicates o pinzas. Si es imposible, puede intentar meter la punta hacia adentro usando un cuchillo con el extremo más pequeño que el agujero. Empuje la punta con suavidad hasta que caiga al otro lado. Tenga cuidado de no introducir demasiado el cuchillo porque podría dañar el circuito.
No se asuste si rompe alguna punta. Es normal cuando se juega con puntas de plástico. La diana incluye un pack de puntas de repuesto para prolongar su uso. Cuando compre puntas de repuesto, asegúrese de usar las mismas que vienen con la diana.

Dardos
Se recomienda no usar en la diana dardos que excedan los 17 gramos. Los dardos que incluye la diana son de 8 gramos y usan puntas de plástico estándar. Se pueden encontrar puntas de repuesto en muchas tiendas al por menor donde venden respuestos para dardos. Lo único que necesitará son puntas de plástico.

Pilas
Si se quieren usar pilas introduzca tres pilas “AA” en el comportimento situado en la parte trasera de la diana cerca de la base. Para retirar la cubierta, levante la pestaña mientras levanta la tapa con cuidado. Para encender la diana las pilas se deben colocar tal y como aparece señalado dentro del compartimento.

Piezas de repuesto:
Para asegurar el buen funcionamiento de su BULL'S ® E-dardo dispositivo, se recomienda únicamente piezas de repuesto y accesorios de uso ® la marca BULL'S®. El reemplazo consejos Softtip BULL'S Tefo X (N º 61.719) se recomienda especialmente. Estos están disponibles en tiendas y permitir una experiencia de juego óptima.

BULL'S SCORPY

Elektrisch Dartboard

Gebruiks- en Spelaanwijzing

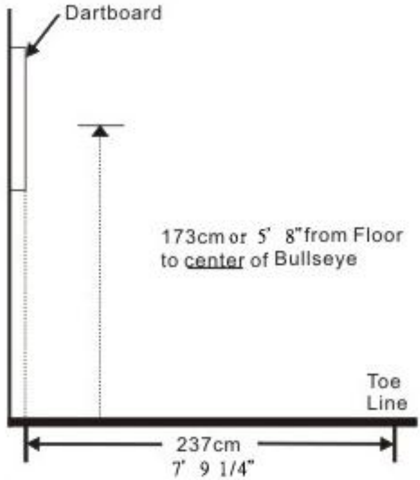
Index:

1. Uitpakken van het Speel:

Pak uw nieuwe dartbord zorgvuldig uit en zorg ervoor dat alle onderdelen aanwezig zijn. De volgende onderdelen zijn opgenomen in deze set:

- 1 Electronisch Dartboard
- AC adaptor
- Soft Tip Replacement Pack
- 6 Darts (niet gemonteerd)
- Gebruiksaanwijzing

2. Setup / Montagehandleiding



Kies een locatie om het dartbord neer te hangen waar er ongeveer 3 meter open ruimte aan de voorkant van het bord zijn. De "Toe-Line" moet 2,37m vanuit de voorkant van het dartbord zijn. Doordat dit dartbord wordt gevoed door 3 "AA" batterijen (niet inbegrepen) bent u niet beperkt om het te monteren in de buurt van een stopcontact, het kan dus overal gemonteerd worden waar je de ruimte hebt.

Zoek een steunbalk en maak een markering in de hoogte van 1,59m vanuit de vloer. Voeg een tweede markering 29cm boven de eerste markering erbij. Het Centrum van het Bullseye moet 1,73m vanuit de vloer bedragen.

Plaats de schroeven in het midden van de tap, gebruik hiervoor de merken die u hebt gemaakt als gidsen. Zorg ervoor dat de bovenste schroef direct boven onderste schroef is om ervoor te zorgen dartbord op niveau is.

Plaats de 3 "AA" batterijen in het batterijvak aan de achterkant van dartboard. Monteer het dartbord aan de muur en lijn de gaten aan de achterkant met de schroeven. Het kan nodig zijn om de schroeven aan te passen totdat het board goed tegen de wand zit.

3. Dartbord Functies

POWER-knop - Druk om het spel in-of uitschakelen. Het dartboard heeft een automatische slaapstand om stroom en levensduur van de batterij (bij gebruik van batterijen) te besparen. Het dartbord zal een geluid en "SLEEP" op het display na ongeveer 3 minuten van niet-gebruik tonen. Echter blijven de scores opgeslagen in het geheugen en kan worden hersteld door op elke knop te drukken.

PLAYER / PAGE / SCORE-knop - Deze knop wordt gebruikt aan het begin van elk spel om het aantal spelers voor het spel fast te legen. Daarnaast word deze knop gebruikt om spelers in staat te zetten om de scores van andere spelers te zien die niet actieve op de scherm zijn. Dit dartbord houdt maximaal de scoren van 4 spelers of 4 teams van twee personen bij. Bij het spelen met meer dan 2 spelers zullen sommige scores niet zichtbaar wanneer de spelers niet actief zijn. Met deze knop kunt u door de scores van alle spelers wisselen als het nodig is.

START-knop - Deze multifunctionele knop wordt gebruikt om:
- Het spel te starten wanneer alle opties zijn geselecteerd.
- Overschakelen naar de volgende speler als een speler klaar is met zijn ronde.

Dit zal het dartbord in HOLD-status tussen de rondes zetten, zodat de speler zijn darts uit het board kan halen.

GAME knop - Druk op om door het on-screen game menu te bladeren.

CYBERMATCH knop - Druk op om Cybermatch functie te activeren, waarin u tegen de computer kunt spelen. Druk voortdurend om door de 5 verschillende Skill-Levels te wisselen:

Cybermatch Skill Level
Niveau 1 (C1) Professional
Niveau 2 (C2) Expert
Niveau 3 (C3) Geavanceerde
Niveau 4 (C4) Gemiddelde Speler
Level 5 (C5) Beginner

4. Electronisch Dartboard Werking:

1. Druk op de **POWER** knop om dartbord te activeren. Een korte muzikale inleiding wordt gespeeld als het display door een power-up test gaat.
2. Druk op **GAME**-toets totdat het gewenste spel wordt weergegeven.
3. Druk op **PLAYER** toets om het aantal spelers (1, 2, 3, 4, t 1-1, t 2-2, t 3-3, t 4-4) te selecteren De standaardinstelling is 2 spelers.
4. Druk op de **START**-knop om het spel te activeren en het spelen te starten.
5. Gooi darts: Als alle 3 darts gegooid zijn hoort u een stem die "next player" zegt en de score zal gaan knipperen. De darts kunnen nu worden verwijderd zonder door de elektronische scoren geteld te worden. Als alle pijlen uit het speelveld verwijderd zijn druk op de **START**-knop om naar de volgende speler te wisselen. De Stem geeft aan welke speler de volgende is.

Team-Modus
Naast het scoren voor maximaal 4 spelers, is dit dartbord in staat om de score van een maximum van 4 teams van twee personen (8 personen) bij te houden. Voor het selecteren van de Team Play Mode, druk **PLAYER** toets continu totdat er een "t" verschijnt op het display. Elk team optie wordt hieronder weergegeven:

2-2: 2 teams, 4 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 3, 2de team-spelers 2 & 4)
3-3: 3 teams, 6 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 4, 2e team-spelers 2 & 5, 3e team-spelers 3 & 6)
4-4: 4 teams, 8 individuele spelers (1e team-spelers 1 & 5, 2e team-spelers 2 & 6, 3e team-spelers 3 & 7,4e team-spelers 4 & 8)

Tijdens team spelen combineren teamleden hun scores tot een team score.

5. Spelregels:

Uw elektronische dartbord is uitgerust met verschillende spelen en opties. De regels voor elk spel worden hieronder beschreven in de volgorde waarin ze worden weergegeven op het LCD-scherm bij het bladeren door de spelen. Het spel nummer wordt naast elk spel voor uw referentie aangegeven.

301 (G01)
Dit populaire toernooi en pub spel wordt gespeeld door het aftrekken van elke dart van het startnummer (301 punten) totdat de speler precies 0 (nul) punten heeft bereikt. Als een speler de nul punten grens passeert wordt de worp als een "Bust" beschouwd en de score word terug gezet naar waar het was aan het begin van die ronde. Bijvoorbeeld, als een speler 32 punkten noodig heeft om het spel af te maken en hij / zij raakt een 20, 8, en 10 (totalen 38 punten), dann gaat de score terug tot 32 voor de volgende ronde.

401 (G02) startnummer 401
501 (G03) startnummer 501
601 (G04) startnummer 601

701 (G05) startnummer 701
801 (G06) startnummer 801
901 (G07) startnummer 901

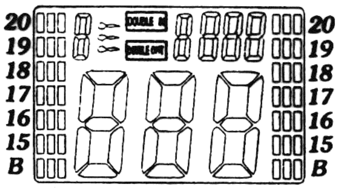
CRICKET (G08)
Cricket is een strategisch spel voor ervaren spelers en beginners. De spelers gooien voor getallen die het meest geschikt voor hen zijn en kunnen de tegenstanders dwingen om nummers te gooien die niet geschikt voor hen zijn. Het doel van Cricket is de juiste nummers voor de tegenstander te "sluiten", en tegelijkertijd ook het hoogste aantal punten te bereiken.

Alleen de getallen 15 tot 20 en de binnenste / buitenste Bullseye worden gebruikt. Elke speler moet een getall 3 keer raakten om dat segment voor het scoren te "openen" (zie Tournament Cricket Scoring Display voor uitleg over hoe de spelers punten aangegeven worden). Een speler wordt elke keer dat hij / zij een dart in dat segment gooit het aantal punten van een "open"-segment toegekend, onder de voorwaarde dat de tegenstander dat segment niet heeft gesloten. Het raken van de dubbele ring telt als twee hits, en de triple ring telt als 3 hits.

Getallen kunnen in een willekeurige volgorde geopend of gesloten worden. Er wordt een nummer "gesloten" wanneer de andere speler(s) het open segment 3 keer raaken. Wanneer een nummer "gesloten" is kan geen speler voor de rest van het spel hier meer op scoren.

Het winnen - De speler die alle getallen als eerste sluit en het hoogste puntentotaal verzamelen kan is de winnaar. Als een speler alle getallen het eerste "sluit", maar met de punten achter is, moet hij / zij op de "open" getallen blijven scoren. Als deze speler zijn tekort van de punt niet voordat de tegenstander(s) alle getallen "sluit" inhaald wint de tegenpartij. Het spel gaat door totdat alle segmenten zijn gesloten - de winnaar is de speler met de hoogste score.

Cricket Scoring Display
Dit dartbord maakt gebruik van een speciale scorebord in de LCD-display dat de segment status van elke speler bijhoudt als Cricket gespeeld word. Wanneer Cricket geselecteerd is, wordt de individuele lampjes gebruikt om de hits van iedere speler te registreren. Er zijn 3 aparte lampen voor iedere getall (15 tot en met 20 en Bullseye B). Tijdens het afspelen zal een van de statuslampjes geschakelt woorden (zwart verschijnt) als een segment geraakt wordt. Als er een dubbele of drievoudige van een actieve nummer wordt geraakt, zullen ook 2 of 3 lichten geschakelt woorden.



NO-SCORE CRICKET (G09)
Dezelfde regels als standaard Cricket, behalve dat er geen puntentelling is. Het doel van deze versie is om de eerste te zijn die gewoon alle passende getallen “sluit” (15 tot 20 en de Bullseye).

SCRAM (G10) (Only for 2 Players)
Dit spel is een variatie van Cricket. Het spel bestaat uit twee rondes. De spelers hebben een in elke ronde ander doel. In ronde 1, probeert speler 1 te "sluiten" (score 3 hits in elk segment - 15 tot 20 en Bullseye). Gedurende deze tijd probeerd de 2^{e} speler zoveel punten in de segmenten, die de andere speler nog niet gesloten heeft, te bereiken. Als speler 1 gesloten alle segmenten heeft is de 1ste ronde voltooid. In ronde 2 worden de rollen voor elke speler omgedraaid. Nu probeert speeler 2 alle segmenten te sluiten, terwijl speler 1 voor de punten gaat. Het spel is voorbij als ronde 2 is voltooid (speler 2 sluit alle segmenten). De speler met het hoogste puntentotaal is de winnaar.

CUT-THROAT CRICKET (G11)
Dezelfde basisregels als standaard Cricket behalve als het scoren begint, dann worden de punten aan je tegenstander(s) totaal toegevoegd. Het doel van dit spel is om te eindigen met de minste punten. Deze variant van Cricket biedt een andere psychologie aan de spelers. In plaats van punkten toe te voegen aan uw eigen score

en het helpen van uw eigen zaak als in standaard Cricket biedt Cut-Throat het voordeel van strafpunten die jij voor je tegenstander (s) scoort om hem een dieper en dieper gat te graven. Concurrerende spelers zullen genieten van deze variatie!

COUNT-UP 300 (G12)
Het doel van dit spel is om als eerste speler het opgegeven punt totaal (300) te bereiken. Puntentotaal wordt opgegeven wanneer het spel wordt geselecteerd. Elke speler probeert zo veel mogelijk punten per ronde te scoren. Doubles en triples tellen 2 of 3 keer de numerieke waarde van elk segment. Bijvoorbeeld als een dart in de triple 20-segment landt wordt hij gescoord als 60 punten. De cumulatieve scores voor elke speler wordt weergegeven in het LCD-display zolang het spel duurt. Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve het puntentotaal varieert, zoals aangegeven in het nummer.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 Rounds (G20)
De regels voor dit competitieve spel zijn eenvoudig - Verzamel de meeste punten in drie rondes (negen darts) om het spel te winnen. Doubles en triples tellen als 2x en 3x de numerieke waarde van elk segment. Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde behalve het aantal ronden varieert zoals aangegeven in het nummer.

High Score - 4 Rounds (G21)
High Score - 5 Rounds (G22)
High Score - 6 Rounds (G23)
High Score - 7 Rounds (G24)
High Score - 8 Rounds (G25)
High Score - 9 Rounds (G26)
High Score - 10 Rounds (G27)
High Score - 11 Rounds (G28)
High Score - 12 Rounds (G29)
High Score - 13 Rounds (G30)
High Score - 14 Rounds (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)
Elke speler probeert elk nummer van 1 tot en met 20 en Bullseye in orde te scoren. Elke speler gooit 3 darts per beurt. Als een correcte nummer wordt geraakt, mag hij / zij probeeren om het volgende nummer in de juiste volgorde te raaken. De eerste speler die 20 bereikt is de winnaar.

Het display geeft aan op welke segmenten u moet gooien. Een speler moet op een segment blijven gooien totdat deze geraakt wordt. Het display geeft vervolgens het volgende segment dat geraakt moet worden voor.

Er zijn vele moeilijkheidsgraden beschikbaar voor dit spel. Elk spel heeft dezelfde regels, de verschillen zijn als volgt:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – het spel begint bij segment 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – het spel begint bij segment 10
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – het spel begint bij segment 15

Aangezien dit spel geen gebruik van puntentelling maakt, tellen de dubbele en driedubbele ringen als enkele nummers.
We hebben nog wat extra moeilijkheidsgraden van dit spel voor mensen die op zoek zijn naar een echte uitdaging!:

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – De speler moet in elk segment van 1 tot en met 20 op een rij een dubbele scoren.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – het spel begint bij segment 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – het spel begint bij segment 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – het spel begint bij segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – De speler moet in elk segment van 1 tot en met 20 op een rij een Triple (driedubbele ring) scoren.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – het spel begint bij segment 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – het spel begint bij segment 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – het spel begint bij segment 15

KILLER (G44)
Dit spel zal echt laten zien wie je vrienden zijn. Het spel kan ook gespeeld worden met slechts twee spelers, maar de opwinding en uitdaging groeit hoe meer spelers er zijn. Om te beginnen moet elke speler zijn nummer kiezen door het gooien van een dart in het doelgebied. Het LCD-display wijzed "SEL" op dit punt. Het nummer die iedere speler krijgt is zijn toegewezen nummer tijdens het spel. Twee spelers kunnen niet hetzelfde nummer krijgen. Als iedere speler een nummer heeft begint de actie.

Je eerste doel is om jezelf te vestigen als een "Killer" door het raken van de dubbele segment van uw nummer. Zodra uw dubbele is geraakt, neb je een "Killer" voor de rest van het spel. Nu is het uw doel om je tegenstanders "te doden", dit gebeurt door hun segment nummer te raken totdat al hun "leven" verloren zijn. De laatste speler die blijven leven wordt tot winnaar uitgeroepen. Het is niet ongewoonlijk voor spelers om "zamen te spelen" en na de betere speler te gaan om hem uit het spel te “gooien”.

DOUBLE DOWN (G45)
Elke speler begint het spel met 40 punten. Het doel is om zo veel hits als mogelijk scoren in het actieve segment van de huidige ronde. In de eerste ronde moet de speler gooien voor het 15-segment. Als hij met drie pijlen geen 15 raakt word zijn score gehalveerd. Als sommige 15's worden geraakt, wordt elke 15 (doubles en triples tellen) toegevoegd aan de start score. De volgende ronde spelers gooien voor de 16-segment en hits zijn toegevoegd aan het nieuwe cumulatieve puntentotaal. Nogmaals, als er geen hits geregistreerd wordt, wordt het puntentotaal gehalveerd. Op de 16 volgt een vrij gekozen Double.

Elke speler gooit de nummers zoals aangegeven in de onderstaande tabel (het LCD scherm tooned het actieve segment waar op gegooied moet worden). De speler die het spel met de meeste punten voltooid is de winnaar.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

D: Any Double — T: Any Triple — 41: "41" Round

DOUBLE DOWN 41 (G46)
Dit spel volgt dezelfde regels als standaard Double Down zoals hierboven beschreven met twee uitzonderingen. Ten eerste, in plaats van de volgorde van 15 tot en met 20 en Bullseye, wordt de volgorde omgedraaid en zal ook zo worden aangegeven op het LCD-display. Ten tweede wordt een additionele ronde opgenomen aan het einde waarin spelers moeten proberen met drie darts precies 41 punten (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1: etc.) te scoren. Deze "41" ronde voegt een extra moeilijkheidsgraad aan het spel toe. Vergeet niet dat de score van een speler gehalveerd word indien hij / zij niet succesvol is, dus de "41" ronde vormt een hele uitdaging!

ALL FIVES – 51 (G47)
Het hele dartboard woord voor dit spel gebruiked (alle segmenten actief zijn). Bij elke ronde (van 3 darts) heeft elke speler een totaale score dat deelbaar is door 5. Elke "vijf" telt als een punt. Bijvoorbeeld 10, 10, 5 = 25. Sinds 25 is deelbaar door 5 vijven, scoort deze speler 5 punten (5 x 5 = 25).

Als een speler met drie darts een score gooit die niet door 5 deelbaar is worden er geen punten gegeven. Ook moet de laatste dart van elke ronde in een segment gegooid worden. Als een speler de derde dart gooit en hij het board in de vangst ring gebied raaked (of hij het bord volledig mist), verdient hij geen punten, zelfs als de eerste twee darts door 5 deelbaar zijn. Dit voorkomt dat een speler de derde worp “op zekerhijd gooied” als eerste twee darts goed zijn. De eerste speler die eenenvijftig (51) "fives" in totaal heeft is de winnaar. Het LCD-scherm zal het puntentotaal bijhouden.

Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve de totale aantal punten die nodig is om te winnen, zoals aangegeven in het nummer na het spel groeid.

ALL FIVES - 61 (G48)
ALL FIVES - 71 (G49)
ALL FIVES - 81 (G50)
ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)
Elke speler moet op een rij de Segmenten van 1 tot en met 20 gooien. De spelers beginnen bij nummer 1 en gooien 3 darts. Het doel is de meeste punten mogelijk in elke ronde van 3 darts te scoren. Doubles en triples tellen mee voor je score. De speler met de hoogste score na het voltooien van alle twintig segmenten is de winnaar.

Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde behalve de start segment varieert zoals aangegeven in het aantal na de wedstrijd.

SHANGHAI – 5 (G53) – het spel begint bij segment 5 (05)
SHANGHAI – 10 (G54) – het spel begint bij segment 10 (10)
SHANGHAI – 15 (G55) – het spel begint bij segment 15 (15)

GOLF – 9 Holes (G56)
Dit is een dartbord simulatie van het spel golf (maar je hebt geen golfstokken noodig om het te spelen). Het doel is om een ronde van tot en met 18 "gaten" met de laagste score mogelijk te spelen. Het kampioenschap "cursus" bestaat alleen maar uit par 3 holes, dus par 27 voor het spelen van een negen holes ronde of 54 voor een ronde van 18 holes.

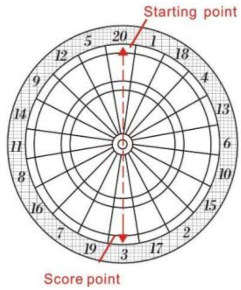
De segmenten 1 tot en met 18 worden gebruikt met elk getal dat voor een "gat" staat. Je moet 3 hits bij in elk gat scoren om naar het volgende hole te komen. Uiteraard Doubles een Tribles hebben invloed op je score doordat zij toestaan een gat met minder slagen af te maken. Bijvoorbeeld, het gooien van een triple op de eerste opname van een gat dat wordt geteld als een "eagle" en die speler completeert dat gat met 1 "stroke".

Opmerking: De actieve speler blijft darts gooien, totdat hij "holes out" (scores 3 hits op het actieve hole). De spraakmelder geeft aan welke speler aan de beurt is - luister goed om te voorkomen dat je buiten de juiste volgorde gooid. By the way: Er zijn geen "gimmes" in dit spel!

Extra variaties van dit spel worden hieronder beschreven. De regels zijn hetzelfde, behalve het aantal gaten die nodig zijn om te spelen.

GOLF – 18 Holes (G57) – Zelfde als hierboven, behalve spel duurt 18 holes (rondes)

FOOTBALL (G58)



Zet je helm op voor dit spel! Voor het eerste moet elke speler zijn "playing field" kiezen. Elke speler kan dit doen door het gooien van een dart of door duwen op een segment van het bord. Dit is geheel aan jou, maar welke segment ook geselecteerd wordt, dit is uw startpunt die zich via de Bullseye en direct over naar de andere kant van de Bullseye.

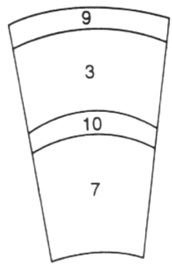
Bijvoorbeeld, als u de 20-segment heeft, begint het op de dubbele 20 (buitenring) en ga helemaal door de dubbele 3. Het "veld" bestaat uit 11 verschillende, individuele segmenten die op een rij geraakt moeten worden. Dus om bij het bovenstaande voorbeeld te blijven moet je de darts in deze volgorde gooien:

Dubbele 20 / Buiten Single 20 / Triple 20 / Binnen Single 20 / Outer Bullseye / Inner Bullseye / Outer Bullseye / Binnen Single 3 / Triple 3 / Buiten Single 3 en tenslotte een Dubbele 3.
De eerste speler die "scored" is de winnaar. De LED-display zal uw vooruitgang bijhouden en het segment angeven dat u nodig hebt.

BOWLING (G59)

Dit dartbord aanpassing van bowlen is een echte uitdaging! Het is een moeilijk spel in dat je zeer nauwkeurig zijn moet om een fatsoenlijke score te bereiken. Speler een begint het spel. U moet uw "baan" kiezen door ofwel een dart te gooien of handmatig het segment van uw keuze te drukken. Zodra uw “baan” geselecteerd is heeft u de 2 resterende darts om punten of “pins” te scoren. Elk specifiek segment in uw "baan" teld een bepaalde aantal pins:

Segment	Score
Double	9 pins
Buiten Single	3 pins
Triple	10 pins
Binnen Single	7 pins



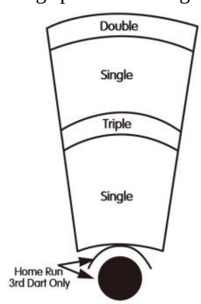
Er zijn verschillende regels voor dit spel als volgt:

1. Een perfecte score in in deze versie van bowling is 200 punten
2. Je kunt niet twee keer dezelfde singles segment binnen dezelfde "frame" (rond) raken. De tweede treffer zal als nul punten tellen. *Tip: Probeer elke single raken om 10 punten te bereiken in het frame.*
3. U kunt scoren 20 punten per "frame" haalen door het drievoudige segment tweemaal te raken.
4. Het raken van de dubbele segment met je tweede dart zal alleen als 10 punten tellen als je op je eerste worp een dubbel scoorde. Anders zal je een totaal van 9 punten scoren door het gooien van een dubbel met je tweede dart.

BASEBALL – 6 Innings (G60**)**

Dit is een dartbord versie van Baseball (honkbal). Net als in het echte spel bestaat een volledig spel uit 9 innings. Elke speler gooit 3 darts per "inning." Het veld is aangelegd zoals weergegeven in het diagram rechts.

Segment	Result
Singles segments	“Single” - een base
Doubles segment	“Double” - twee bases
Triples segment	“Triple” - drie bases
Bullseye	“Home Run” (kan alleen worden geprobeerd op de derde dart van elke ronde)



Het doel van het spel is om zo veel punten als mogelijk in elke inning te scoren. De speler met de meeste runs op het einde van het spel is de winnaar.

BASEBALL – 9 Innings (G61) – Zelfde als hierboven, behalve dat 9 innings (rondes) gespeeld worden.

STEEPLECHASE (G62)
Het doel van dit spel is om als eerste speler de "race" te winnen door als eerste om de "baan" te beëindigen. De baan begint bij de 20-segment en loopt met de klok mee over het bord tot het 5-segment en eindigt met een Bullseye . Klinkt makkelijk? Wat nog niet gespecificeerd is dat je door de cursus de binnenste enkel segment van elk nummer moet raken. Dit is het gebied tussen de Bullseye en de triples ring. En net als bij een echte steeplechase zijn er obstakels die u passeren moet. De vier hindernissen zijn te vinden op de volgende plaatsen:

- 1e obstakel Triple 13
- 2e obstakel Triple 17
- 3e obstakel Triple 8
- 4e obstakel Triple 5

De eerste speler die de cursus kann voltooien en ten slotte de Bullseye raakt wint de race.

SHOVE A PENNY (G63)
Alleen de getallen 15 tot 20 en de Bullseye woorden gebruikt. Singles zijn 1 punt waard, dubbel tellen als 2 punten en triples zijn 3 punten waard. Elke speler moet voor de nummers in volgorde gaan met het doel 3 punten in elk segment te bereiken om verder te gaan naar de volgende. Als een speler meer dan 3 punten in een segment haald worden de overtollige punten aan de volgende speler gegeven. De eerste speler die 3 punten in alle segmenten (15 - 20 en Bullseye) scort is de winnaar.

NINE-DART CENTURY (G64)
Het doel van dit spel is te proberen om 100 punten te scoren, of zo dicht mogelijk na 3 rondes (9 darts) bij de 100 punten te komen. Doubles en triples tellen als 2x en 3x hun waarde. Meer dan 100 punten te haalen wordt beschouwd als een "bust" en zorgt ervoor dat je verliest tenzij dat alle spelers over gaan. In dat geval wint de speler die het naaste bij 100 punten is (speler die de laagste hoeveelheid boven de 100 scoorde.)

BLUE VS. RED (G65)
Dit spel is een race over het bord, waar een vaardigheid bij het raken doubles en triples bij de overwinning helpt. Speler 1 is " blauw" en speler 2 "rood." Speler 1 gaat alleen maar vor doubles een tribles die blauw zijn en loopt met de klok mee rond het bord. Speler 2 begint op 20 en loopt over het bord tegen de klok in, speler 2 gaat alleen maar voor de rode segmenten (de score weergave geeft aan welke segment gegooied moet worden). Let op: maximaal een dubbele en een triple van het zelfde nummer kan in een enkele ronde gescoord worden.

Het raken van het verkeerde nummer (van de kleur van je tegenstander) trekt dat bedrag van je score af - dus wees voorzichtig.

De speler met de meeste punten na afloop van het spel is de winnaar.

6. Spel Menu

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**

G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Onderhoud van uw Electronic Dartboard

1. Gebruik nooit darts met metalen punten (Steeldarts) op dit dartbord. Darts met metalen punten zal ernstige schade aan de elektronica en elektronische werking van dit dartbord aanrichten.
2. Gebruik niet te veel kracht bij het gooien van darts. Dit zal leiden tot frequente tip breuk en veroorzaken overmatige slijtage aan het bord.
3. Draai darts klok mee wanneer u ze uit de raad trekt. Dit maakt het makkelijker om de darts te verwijderen en verlengt de levensduur van de tips.
4. Mors geen vloeistoffen op het dartbord. Gebruik geen spuitbussen of schoonmaakmiddelen die ammoniak of andere agressieve chemicaliën bevatten, want deze kunnen schade veroorzaken.
5. Uw elektronische dartbord zal u vele uren van plezier bezorgen als u hem goed onderhoud. Regelmatig afstoffen van de kast met een vochtige doek is aan te bevelen. Een mild reinigingsmiddel kan indien nodig worden gebruikt. Het gebruik van schuurmiddelen of reinigingsmiddelen die ammoniak bevatten kan leiden tot schade en mag niet worden gebruikt. Mors geen vloeistof op het doelgebied, omdat het kan leiden tot een blijvende schade en deze wordt niet gedekt door de garantie.

8. Belangrijke Opmerkingen

Stuck Segment

Af en toe zal een pijl leiden tot een segment dat word ingeklemd binnen het segmenten net. Als dit gebeurt, zullen alle spelen worden opgeschort en het LCD-scherm geeft de nummer van het segment aan dat blijft hangen.

Om het segment te bevrijden, verwijdert u de dart of gebroken tip van het segment. Als het probleem nog steeds niet is opgelost, probeert het segment te wiggelen tot hij los is. Het spel zal verder gaan als het segment weer vrij

is.

Broken Tips (gebroken punten)
Van tijd tot tijd zal een tip (plastic punt) afbreken en in het segment vast steken. Probeer om het met een tang of pincet te verwijderen door het vast te pakken aan het blootgestelde uiteinde en trek het uit het segment. Als dit niet mogelijk is, kunt u proberen de tip naar de achterkant van het segment door te duwen. Gebruik een nagel die kleiner is dan het gat en druk de punt tot deze aan de andere zijde valt. Wees voorzichtig en duw niet te ver, anders kann de circuits achter het segment beschadigd woorden.

Wees niet ongerust als een punt kapot gaat. Dit is een normaal verschijnsel bij het speelen met soft tip darts. We hebben een pak met vervanging tips bij geleged die u voor geruime tijd aan het speelen houd. Bij het vervangen van tips, zorg ervoor dat u gebruik maken van dezelfde soort tips die bij dit dartbord behoren.

Darts
Het wordt aanbevolen dat u geen darts, die het gewicht van 17 gram overschrijden, op dit dartbord gebruiken. De darts die bij deze dartbord behoren zijn 8 gram en maken gebruik van standaard soft tips. Vervangende tips zijn verkrijgbaar bij de meeste winkels die dart producten verkoopen. Kijk voor “soft tip dart accessoires” voor al uw elektronische dart behoeften.

Batterij
Bij gebruik van de batterijen plaatst u drie "AA" batterijen in het batterijvak aan de achterzijde van het dartbord in de richting van de basis. Om het deksel te verwijderen, drukt u de vergrendeling omhoog terwijl je het voorzichtig tillt. De accu's moeten worden geplaatst zoals aangegeven in het batterijcompartiment om het dartbord met strom te verzorgen.

Onderdelen:
Om de goede werking van BULL'S® E-dart apparaat te garanderen, raden wij u alleen reserveonderdelen en toebehoren van het merk BULL'S® gebruik.
De verwisselbare oordopjes Softtip BULL'S ® Tefo X (nr. 61719) zijn bijzonder aan te bevelen. Deze zijn verkrijgbaar bij retailers en zorgen voor een optimale game-ervaring.

BULL'S SCORPY

<u>Tarcza Elektroniczna do gry w lotki</u>
Instrukcja obsługi i gry

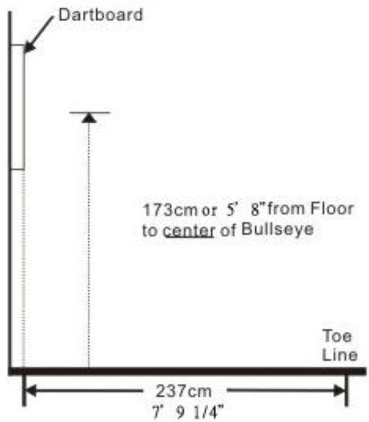
Spis treści:

1. Zawartość opakowania:

- elektroniczna tarcza do gry w lotki
- adapter prądu
- instrukcja obsługi
- 6 lotek
- końcówki wymienne (plastikowe)

2. Instrukcja montażu

Wpierw należy wybrać miejsce, w którym chciałbyś zawiesić tarczę, tak, aby znajdowały się przed nią co najmniej 3 m wolnej przestrzeni. Linia rzutu powinna znajdować się 2,37 m od przedniej części tarczy. Ta tarcza zasilana jest trzema bateriami typu „AA" (nie ma ich w wyposażeniu). Dzięki temu nie jesteście zmuszeni do montażu sprzętu w pobliżu źródła elektryczności i możecie zawiesić tarczę wszędzie tam, gdzie znajdzie się dla niej optymalne miejsce.



Wpierw proponujemy wybrać ścianę a następnie oznaczyć ją na wysokości 1, 59 m. Kolejne oznaczenie należy wykonać ponad pierwszym na wysokości 1,87 m. Bull's Eye (środek tarczy) musi znajdować się w odległości 1,73 m od podłogi.

Tarczę do darta mocujemy poprzez zawieszenie urządzenia na śrubach uprzednio przymocowanych w oznaczonych miejscach na ścianie. Nieustannie należy zwracać uwagę na to, aby obydwie śruby zamocowane były równo względem siebie, ponieważ to jedyna gwarancja tego, że tarcza będzie wisieć prosto. A teraz prosimy umieścić baterie w przewidzianej do tego przegródce z tyłu tarczy. Śruby na ścianie należy przymocować w ten sposób, żeby tarcza stabilnie przylegała do ściany. Jeśli zależy Ci na jeszcze bardziej pewnym przymocowaniu tarczy do ściany, można zamontować dwie dodatkowe śruby w otworach znajdujących się w okręgu liczbowym z prawej oraz lewej strony obok policzalnych segmentów.

3. Funkcje tarczy do gry w darta

POWER – Przycisk służący do włączania oraz wyłączania tarczy. Tarcza posiada automatyczny tryb spoczynku oszczędzający energię, a tym samym przedłużający żywotność baterii. Po upływie trzech minut uśpienia rozbrzmiewa dźwięk, zaś na wyświetlaczu ukazuje się „SLEEP". W przypadku, jeśli stanie się to podczas gry, stan punktów zostanie zapisany w pamięci urządzenia, natomiast gra może być kontynuowane poprzez naciśnięcie dowolnego przycisku.

GRACZ (PLAYER) – Przycisk używany na początku gry w celu ustalenia liczby graczy. Ponadto dzięki temu przyciskowi można podczas jednej partii gry wyświetlić wynik graczy, których akurat w danym momencie nie widać na wyświetlaczu. Tarcza może obsługiwać maksymalnie 4 graczy lub 4 drużyny dwuosobowe. Jeśli gra z Tobą więcej niż dwóch zawodników, niektóre wyniki nie są widoczne na wyświetlaczu, można je aczkolwiek wyświetlić poprzez uruchomienie przycisku PLAYER.

START – Przycisk wielofunkcyjny, służący do:
- START gry po uprzednim ustawieniu wszystkich opcji.
- NASTĘPNY GRACZ Podczas gry za pomocą tego przycisku zmienia się aktualnie rzucającego zawodnika.

GRA (GAME) – Funkcja umożliwiająca wybranie odpowiedniego wariantu gry z menu. Poprzez wielokrotne naciśnięcie przycisku GAME przechodzisz przez kompletne menu gier (Game 1- Game 65).

CYBERMATCH – Ta interesująca funkcja pozwala graczom stoczyć indywidualny pojedynek z komputerem, dysponującym 5 poziomem umiejętności. Tylko jeden gracz może jednocześnie zmierzyć się z komputerem dzięki funkcji CYBERMATCH. Funkcja ta wyniesie Twoje treningowe nawyki na całkiem nowy poziom!

Cybermatch Poziom Umiejętności

Poziom 1 (C1)	Profesjonalista
Poziom 2 (C2)	Ekspert
Poziom 3 (C3)	Zaawansowany
Poziom 4 (C4)	Doświadczony
Poziom 5 (C5)	Początkujący

4. Instrukcja obsługi:

1. Naciśnij **POWER**, żeby włączyć tarczę. Usłyszysz krótką melodię, a wyświetlacz rozpocznie testować swoje funkcje.
2. Naciśnij przycisk **GAME**, dzięki któremu możesz wybrać wariant gry.
3. Naciśnij przycisk **PLAYER**, aby ustalić ilość graczy (1-4). Automatycznie ustawiona została opcja dla 2 zawodników.
4. Naciśnij **START**, żeby włączyć i rozpocząć grę
6. Rzuć lotkami w kierunku tarczy: Po wyrzuceniu wszystkich trzech lotek, usłyszysz zapowiedź „Next Player" (Następny Gracz), a wyrzucona ilość punktów wyświetli się. Teraz można wyjąć lotki bez zagrożenia mimowolnej modyfikacji punktów na wyświetlaczu. Po wyjęciu z tarczy wszystkich trzech lotek, należy nacisnąć na **START**, po czym kolejny gracz może wykonać rzut. Zapowiedź oznajmia, który gracz w danym momencie powinien wykonać rzut. Również dzięki wyświetlaczowi można odczytać, na którego gracza wypada kolejka.

Tryb drużynowy

Oprócz czterech graczy indywidualnych, ta tarcza potrafi także obsługiwać pojedynki maksymalnie czterech dwuosobowych drużyn. Aby wybrać tryb drużynowy, naciskaj przycisk PLAYER, aż ukażą się odpowiednie ustawienia:

2-2 / 2 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&3, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&4
3-3 / 3 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&4, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&5, w drużynie 3 grają zawodnicy 3&6
4-4 / 4 Drużyny, w drużynie 1 grają zawodnicy 1&5, Drużyny, w drużynie 2 grają zawodnicy 2&6, Drużyny, w drużynie 3 grają zawodnicy 3&7 Drużyny, w drużynie 4 zawodnicy 4&8.

W systemie drużynowy zliczane są punkty osiągnięte przez graczy poszczególnej drużyny, celem jest zatem jeden, wspólny wynik.

5. Opisy gier:

Twoja elektroniczna tarcza wyposażona jest w sporą ilość wariantów gry oraz opcji. Reguły każdej konkretnej odmiany gry w darta znajdziesz w poniższych instrukcjach.

301 (G01)
W tej popularnej grze zarówno turniejowej jak i barowej, od 301 odejmowane są punkty osiągnięte każdą lotką, do momentu aż gracz wyzeruje swój licznik punktowy. W przypadku, jeśli zawodnik na finiszu wyrzuci więcej niż potrzebna ilość punktów, przerzuca swój wynik (bust), i ostatecznie wraca do stanu punktowego z początku rundy. Przykład: Gracz potrzebuje 32 punkty aby ukończyć grę, a trafia pola w kolejność 20, 8, oraz 10 (tym samym jest to suma liczy 38), W następnej rundzie licznik punktowy gracza ponownie wyświetla liczbę 32.

401 (G02) Ilość punktów na start 401
501 (G03) Ilość punktów na start 501
601 (G04) Ilość punktów na start 601
701 (G05) Ilość punktów na start 701
801 (G06) Ilość punktów na start 801
901 (G07) Ilość punktów na start 901

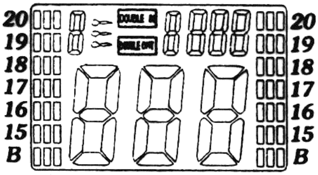
CRICKET (G08)
Cricket jest grą strategiczną dla co najmniej dwóch graczy i nadaje się zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych. Zawodnicy mają przy tym możliwość celować w ulubione sektory, jak również zmuszać swoich przeciwników do rzucania w mniej preferowane pola na tarczy. Celem cricketa jest „zamknięcie“ wszystkich liczb, zanim zrobi to któryś z przeciwników, a przy tym osiągnięcie jak najwyższej ilości punktów.

Liczą się tylko i wyłącznie sektory 15 – 20, jak również zewnętrzny i wewnętrzny bull's eye. Każdy gracz musi co najmniej trzy razy trafić jedną z liczb, które ma do swojej dyspozycji, aby móc naliczać za nią punkty. Jeżeli zawodnikowi się to uda, gracz za każdym razem otrzymuje na swoje konto punktowe wartość niezamkniętej przez przeciwnika liczby, a mianowicie tak długo, aż przeciwnik nie zamknie tej liczby poprzez potrójne jej trafienie.

Trafienia pola podwójnego liczą się jak dwa trafienia, trafienia pola potrójnego jak trzy trafienia. Liczby można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Liczba uznawana jest za zamkniętą tylko w przypadku, jeśli wszyscy uczestniczący gracze dokładnie trzy razy trafili lotką w jej segment. Jeżeli konkretna liczba została zamknięta, żaden gracz nie może już uzyskać żadnych punktów poprzez jej trafienie.

Zwycięstwo – Gracz, który jako pierwszy zaliczył wszystkie pola oraz uzyskał największą ilość punktów, jest zwycięzcą. W przypadku, jeśli zawodnik zamknął wszystkie wymagane liczby, jednakże nie uzyskał najwyższej punktacji, musi grać dalej, zbierając punkty na „otwartych" liczbach. Jeżeli gracz nie nadrobi tej straty do momentu, aż jego przeciwnik „zamknie" wszystkie pola, wówczas osoba „zamykająca" zwycięża w grze. Gra trwa tak długo, aż „zamknięte" zostaną wszystkie segmenty.

Wyświetlacz wyniku cricketa (obowiązuje przy wszystkich wariantach cricketa):
Tarcza ta posługuje się specjalnym wyświetlaczem, który ukazuje stan gry każdego zawodnika podczas partii cricketa. W crickecie do trafionych rzutów wykorzystywane są odpowiednie pola. Dla każdego gracza przewidziane są trzy oznaczenia przy każdej liczbie (15 do 20 oraz Bullseye). Gdy podczas gry zostanie wyrzucone jedno z tych pól, jeden z trzech słupków staje się czarny. Po trafieniu podwójnego sektora danej liczby na wyświetlaczu zapalają się dwa czarne słupki, po trafieniu potrójnej wartości – analogicznie 3 czarne słupki.



NO-SCORE CRICKET (G09)
Obowiązują tutaj te same zasady, co w crickecie standardowym, z wyjątkiem tego, że nie ma punktacji. Cel tej gry to „zamknięcie“ wszystkich pól jako pierwszy (15 do 20 oraz Bullseye).

SCRAM (G10) (Tylko dla dwóch graczy)
Gra jest jedną z odmian cricketa. Rozgrywka składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają zróżnicowane cele. W rundzie 1 zawodnik nr 1 stara się „zamknąć“ wszystkie liczby (od 15 do 20 oraz bull's eye) zgodnie z zasadami obowiązującymi w crickecie. W tym czasie gracz nr 2 próbuje zdobyć możliwie jak najwięcej punktów na tych sektorach, których przeciwnik jeszcze nie „zamknął". Runda pierwsza kończy się w momencie, w którym gracz nr 1 ma zaliczone wszystkie pola. W rundzie drugiej zawodnicy zamieniają się rolami. Od teraz gracz nr 2 ma za zadanie zamknięcie wszystkich segmentów, zaś gracz pierwsze skupia się na powiększaniu swojego stanu punktowego. Gra kończy się wraz z zakończeniem drugiej rundy (Gracz nr 2 „zamknął" wszystkie sektory tarczy). Zwycięża darter z największym dorobkiem punktów na koncie.

CUT-THROAT CRICKET (G11)
Obowiązują tutaj takie same zasady, jak w normalnym crickecie, a jedynym wyjątkiem jest to, że wraz z naliczaniem punktów, punkty otrzymują przeciwnicy. Celem gry jest ukończyć ją z jak najniższą ilością punktów. Jednak ta odmiana cricketa oferuje graczom dodatkowy psychologiczny efekt. Zamiast powiększania swojego dorobku punktowego, tak jak w standardowym crickecie, w wariancie „Cut-Throat" głównym celem jest nabijanie przeciwnikowi coraz to więcej punktów karnych i pogrążania go w coraz to głębszym darterskim impasie. Bardziej doświadczeni zawodnicy to pokochają!

COUNT-UP 300 (G12)
Celem tej gry jest uzyskanie określonej liczby punktów (300) jako pierwszy. Suma punktów musi zostać ustalona przy wyborze gry. W każdej rundzie zawodnicy próbują zdobyć jak najwyższą ilość punktów. Pola double oraz triple liczą się jako podwójna / potrójna wartość trafionego sektora. Przykładowo, jeśli wyląduje w polu triple 20, naliczane zostanie 60 punktów. Łączna suma punktów każdego zawodnika jest widoczna na wyświetlaczu przez cały okres gry.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

COUNT-UP 400 (G13)
COUNT-UP 500 (G14)
COUNT-UP 600 (G15)
COUNT-UP 700 (G16)
COUNT-UP 800 (G17)
COUNT-UP 900 (G18)
COUNT-UP 999 (G19)

HIGH SCORE – 3 rundy (G20)
Reguły tej wyzywającej gry są proste – żeby wygrać rozgrywkę, należy zdobyć możliwie jak najwięcej punktów w trzech rundach (9 lotek). Pola double i triple uznawane są podwójnie oraz potrójnie.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

High Score - 4 rundy (G21)
High Score - 5 rundy (G22)
High Score - 6 rund (G23)
High Score - 7 rund (G24)
High Score - 8 rund (G25)
High Score - 9 rund (G26)
High Score - 10 rund (G27)
High Score - 11 rund (G28)
High Score - 12 rund (G29)
High Score - 13 rund (G30)
High Score - 14 rund (G31)

ROUND-THE-CLOCK 1 (G32)
Gracze mają za zadanie trafiać liczby 1 – 20 oraz bull's eye w kolejności rosnącej. W jednej serii każdy gracz rzuca trzema lotkami, w przypadku trafienia danej liczby, celem staje się następna. Zwycięża zawodnik, który jako pierwszy dotrze do segmentu 20. Na wyświetlaczu pokazany jest sektor, w który należy celować. Do danego sektora należy celować tak długo, dopóki się go nie utrafi. Wówczas dopiero wyświetlana jest kolejna wartość na tarczy, w którą należy celować. Gra posiada kilka stopni trudności. Każda gra ma te same zasady ogólne, poszczególne warianty trudności opisane są poniżej:

ROUND-THE-CLOCK 5 (G33) – Gra rozpoczyna się od segmentu 5
ROUND-THE-CLOCK 10 (G34) – Gra rozpoczyna się od segmentu 10
ROUND-THE-CLOCK 15 (G35) – Gra rozpoczyna się od segmentu 15

Ze względu na to, że w grze nie chodzi o zdobywanie punktów, pola podwójne i potrójne uznawane są jako pojedyncze wartości.

Wyposażyliśmy grę w kilka dodatkowych poziomów o podwyższonym stopniu trudności, co z pewnością będzie stanowiło niemałe wyzwanie dla każdego gracza.

ROUND-THE-CLOCK Double (G36) – Gracze muszą trafiać podwójne pole w kolejnych sektorach 1 – 20.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G37) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 5
ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G38) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 10
ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G39) – Grę rozpoczyna się od podwójnej 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G40) – Gracze muszą trafiać potrójne pole w kolejnych sektorach 1 – 20.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G41) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 5
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G42) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 10
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G43) – Grę rozpoczyna się od potrójnej 15

KILLER (G44)
Dzięki tej grze dowiesz się, kto jest Twoim przyjacielem. Można w nią grać we dwóch, jednak im więcej uczestników, tym większe wyzwanie i frajda. Aby rozpocząć grę, każdy wybiera swoją liczbę, robi to poprzez rzut lotką do tarczy. Przy regularnych trafionych rzutach, na wyświetlaczu ukaże się „SEL". Liczba ta jest od teraz cyfrą przypisaną konkretnemu zawodnikowi, nie może jej przejąć dla siebie żaden inny gracz. Jeśli wszyscy mają już swój numer, można przystąpić do akcji.

Pierwszym celem w grze jest umocnienie się na pozycji „killera", a ma to miejsce poprzez trafienie podwójnego pola własnej liczby. Trafiłeś podwójny sektor? Do końca gry jesteś „killerem"! Teraz celem gracza jest „zabicie" przeciwnika poprzez trafianie w jego sektor tak długo, aż skończą mu się życia. Gracz który jako ostatni zachowa życie, jest zwycięzcą gry. W grze tej niczym niezwykłym jest to, że poszczególni gracze sprzymierzą ze sobą, żeby wyeliminować z gry potencjalnie lepszego zawodnika.

DOUBLE DOWN (G45)
Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 40 punktami na swoim koncie. Celem gry jest, żeby w każdej rundzie jak najczęściej umieszczać lotki w aktywnych, punktowanych sektorach. W pierwszej rundzie gracze celują w sektor 15-stek. W przypadku, jeśli zawodnik nie trafi w żadną 15-stkę, jego wynik (na tym etapie gry 40) dzielony jest na pół. Jeśli sektor 15-stek zostanie osiągnięty, (pola podwójne i potrójne liczą się zgodnie z ich wartością) wówczas zdobytą sumę punktów dodaje się do wyniku początkowego. W następnej turze gry celem staje się sektor 16-stek i wszystkie punkty zdobyte poprzez jego trafienie analogicznie dodaje się do sumy całkowitej. Również tutaj, wszystkie lotki wbite poza sektorem skutkują podziałem ogólnej ilości punktów na pół.
Każdy gracz celuje do konkretnych liczb, w tej kolejności, jaka zaprezentowana jest na rysunku poniżej. „Any Double" oznacza dowolne pole podwójne, zaś „Any Triple" dowolne pole potrójne. (Wyświetlacz LEDowy pokazuje ponadto sektor, w który należy w danym momencie rzucać). Zwycięża gracz, który na końcu osiągnie największą ilość punktów.

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

D: Any Double
T: Any Triple
41: "41" Round

DOUBLE DOWN 41 (G46)
Gra ta rządzi się tymi samymi regułami co standardowy Double Down, z dwoma wyjątkami. Odwrócona zostaje kolejność sektorów, do których wykonuje się rzuty, a mianowicie zamiast od 15 do bull'a celuje się segmenty od 20 do bull'a, co jest również ukazane na wyświetlaczu. Ponadto pod koniec gry wprowadzona została dodatkowa runda, w której zawodnicy muszą próbować za pomocą trzech lotek uzyskać równo 41 punktów (20, 20, 1 / 19,

19, 3 / D10, D10, 1 etc.). I to właśnie ta runda wprowadza do gry dodatkowe utrudnienie. Fakt, iż runda ta ma miejsce tuż przed końcem gry jest dodatkowym sprawdzianem, ponieważ oblanie go sprawia, że nasza już całkiem pokaźna ilość zdobytych punktów dzieli się na pół…

ALL FIVES – 51 (G47)
W grze wykorzystywana jest cała tarcza (aktywne są wszystkie jej segmenty). W każdej rundzie (czyli za pomocą trzech lotek) gracz musi uzyskać sumę łączną, która jest podzielna przez 5. Za „Wszystkie piątki", a więc za każdą piątkę otrzymujemy jeden punkt. Na przykład: 10, 10, 5 = 25. Ponieważ 25 dzieli się przez 5, gracz ten otrzymuje 5 punktów do swojego rankingu punktowego (5 x 5 = 25).

Jeżeli zawodnik uzyska sumę punktów niepodzielną przez 5, nie otrzymuje on żadnych punktów. Ponadto ostatnią lotką w grze zawodnik musi trafić w dowolny policzalny segment tarczy. W przypadku, jeśli trzecia wypuszczona przez gracza lotka wyląduje na zewnętrznej obręczy tarczy, (lub też zupełnie nie wbije się w tarczę) nie otrzymuje on punktów, nawet jeśli zsumowana wartość dwóch poprzednich lotek dzieli się przez 5. Pozwala to nie dopuścić do umyślnego zepsucia rzutu, żeby nie zagrozić poprzednich dobrych prób. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy uzyska łączną sumę 51 „piątek". LEDowy wyświetlacz przez cały czas pokazuje aktualny stan punktowy.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

ALL FIVES - 61 (G48)
ALL FIVES - 71 (G49)
ALL FIVES - 81 (G50)
ALL FIVES - 91 (G51)

SHANGHAI – 1 (G52)
Każdy gracz celuje jeden po drugim do liczb od 1 do 20. Przy czym zawodnicy rozpoczynają od 1-ki, rzucając do niej trzema lotkami. Celem gry jest zdobycie w każdej rundzie jak najwięcej punktów w odpowiednim sektorze za pomocą trzech lotek. Pola double i triple uznawane są jako podwójne oraz potrójne. Wygrywa zawodnik, który po rzutach do wszystkich 20 sektorów uzyska największą liczbę punktów.

Istnieje kilka wariantów tej gry, zasady są identyczne, zmianie ulega jedynie dystans gry.

SHANGHAI – 5 (G53) – Gra rozpoczyna się od segmentu 5 (05)
SHANGHAI – 10 (G54) – Gra rozpoczyna się od segmentu 10 (10)
SHANGHAI – 15 (G55) – Gra rozpoczyna się od segmentu 15 (15)

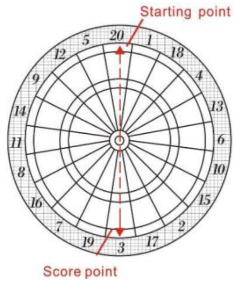
GOLF – 9 otworów (G56)
Jest to darterska wersja golfa (na szczęście nie potrzebujecie kijów do gry). Celem gry jest zamknięcie rundy 9-18 „otworów" za pomocą najmniejszej ilości punktów. Championship "Pole" obejmuje ciągłe "Par 3 dziury", więc Par 27 ustawione dla rundy 9 "dziur" i PAR 54 dla rundy z 18 "dziur".
Do dyspozycji gracza są segmenty 1-18, przy czym każda liczba stanowi „otwór". Zawodnik musi za pomocą trzech lotek trafić w każdy „otwór", aby móc przejść do „otworu" następnego. Trafienie pola podwójnego lub potrójnego ma wpływ na punktację oraz daje graczowi możliwość zaliczenia „dziury" za pomocą mniejszej ilości rzutów.

Bonus: W przypadku, jeśli za pomocą pierwszej lotki trafisz segment potrójny, zaliczenie „otworu" klasyfikowane jest jako „Orzeł", a Ty zatykasz tą „dziurę" za jednym uderzeniem.

Wskazówka: Zawodnik rzuca tak długo, aż z sukcesem nie zamknie „otworu" (3 trafienia we wymaganym sektorze, trafienia rzutujące na kolejne rundy są zapisywane w pamięci). Głos w urządzeniu podaje, który gracz ma aktualnie swoją kolejkę, z tego też względu należy uważnie słuchać, żeby przez pomyłkę nie rzucać za innego gracza. Jest całkiem możliwe, że jeden gracz będzie zmuszony rzucać kilka raz z rzędu.

GOLF – 18 otworów (G57) – Te same zasady co w poprzedniej grze, ale tym razem przy 18-stu segmentach.

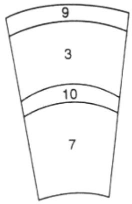
FOOTBALL (G58)
Żeby zagrać w tą grę, wpierw musi zostać wydzielone „pole gry“ dla każdego zawodnika. Można to zrobić za pomocą rzutu lotką bądź poprzez dotknięcie ręką konkretnego segmentu tarczy. Wybór należy do Ciebie, bądź co bądź wybrany segment jest w tej grze Twoim punktem wyjściowym, gdzie następnie poprzez bull's eye zostaniesz przeprowadzony na drugą stronę tarczy. (Patrz - grafika).
Zwycięzcą jest ten, kto z powodzeniem przebrnął przez ten etap. LEDowy wyświetlacz zapisze stan gry, jak również wskaże sektor, w który następnie trzeba celować.



Przykład: Jeśli zdecydowałeś się na segment 20, staraj się rozpocząć od podwójnej 20-stki, a potem Twoim celem jest podwójna 3. Twoje „pole gry” obejmuje 11 różnych sektorów, które należy trafiać we właściwej kolejności.
Pozostając przy przykładzie, musisz umieścić swoje lotki w tej kolejności w segmentach następujących: Double 20 / Pojedyncza duża 20 / Potrójna 20 / Pojedyncza mała 20 / zewnętrzny Bullseye / Bullseye / zewnętrzy Bullseye / mała pojedyncza 3 / potrójne 3 / duża pojedyncza 3 / potrójne 3.

BOWLING (G59)

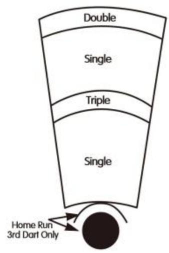
Ten wariant popularnej dyscypliny sportowej na tarczy to niesamowite wyzwanie!
Jest to trudna gra, w której, aby osiągnąć konkretny rezultat, trzeba wykonywać rzuty z ogromną dokładnością. Rozpoczyna gracz nr 1, który oznacza swoją „Alley“ (tor). Robi on to za pomocą rzutu lotką do tarczy, bądź wybiera ręcznie konkretny sektor.



Po wybraniu toru, zawodnikowi pozostają dwie lotki do zbierania punktów. Każdy poszczególny segment „toru“ ma swoją własną punktację.

Segment	Wynik
Double	9 pkt
Zewnętrzne pole pojedyncze	3 pkt
Pole potrójne	10 pkt
Wewnętrzne pole pojedyncze	7 pkt

BASEBALL – 6 rund (G60**)**
Darterska wersja gry baseball stwarza prawdziwe wyzwanie dla każdego zawodnika. Tak jak w prawdziwym baseball'u kompletna partia gry składa się z 9 „rund baseball'owych”. Każdy zawodnik rzuca trzema lotkami w obrębie 1 takiej „rundy”, pole gry jest podzielone tak jak na rysunku poniżej.



Sektor	**Wynik**
Pojedynczy (Single) sektor	“Single” – 1 baza (jedno pole)
Podwójny (Double) sektor	“Double” – 2 bazy (dwa pola)
Potrójny (Triple) sektor	“Triple” – 3 bazy (trzy pola)
Bullseye	“Home Run (bieg do domu)” (tylko za pomocą trzeciej lotki w każdej rundzie)

Celem gry jest uzyskanie w każdym „rundzie baseball'owej“ możliwie jak najwięcej „biegów” (runs). W jednym biegu należy trafić co najmniej 2 pola pojedyncze oraz 1 podwójne lub 1 pojedyncze i 1 potrójne. Wygrywa gracz z największą ilością „biegów” (runs) na finiszu gry.

BASEBALL – 9 Rund (G61) – Te same zasady co w poprzedniej grze, jednak ilość „rund baseball'owych“ zwiększa się do 9.

BIEG Z PRZESZKODAMI (G62)
Głównym celem gry jest jako pierwszy zwyciężyć wyścig, a tym samym przebiec raz „pole”. „Pole“ rozpoczyna się od segmentu 20-stek i rozciąga się zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do sektora 5, a następnie mają miejsce rzuty w kierunku bull’s eye. Wydaje się łatwe? Cóż, nie wspomnieliśmy jeszcze o tym, że należy utrafić w wewnętrzny okręg tych segmentów. A jest to obszar pomiędzy bullem a obręczą potrójnych.

Ponadto, jak w rzeczywistym biegu z przeszkodami, w grze przeszkody są również sklasyfikowane. Wszystkie 4 przeszkody znajdują się w następujących pozycjach:

1. Przeszkoda	Potrójne 13	2. Przeszkoda	Potrójne 17
3. Przeszkoda	Potrójne 8	4. Przeszkoda	Potrójne 5

Gracz, który jako pierwszy zaliczył kompletne „pole” wraz z bullem, wygrywa cały wyścig.

SHOVE A PENNY (G63)
W tej grze wykorzystywane są wyłącznie liczby 15 – 20 oraz bull’s eye. Trafione pola pojedyncze to 1 punkt, trafienia w sektory podwójne to 2 punkty, zaś potrójne – analogicznie 3 punkty. Każdy zawodnik musi rzucać liczby w kolejności, mając na celu zdobycie co najmniej 3 punktów, żeby ostatecznie móc przejść do kolejnej liczby.
Każdy celny rzut pokazuje wyświetlacz, po rzuceniu całego pola można zacząć celować w następną liczbę. Jeśli gracz uzyska przy jednej liczbie więcej niż 3 punkty, na konto przeciwnika wpływają dodatkowe punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który we wszystkich sektorach (15 – 15 oraz bull’s eye) uzyska trzy trafione rzuty.

NINE-DART CENTURY (G64)
Celem gry jest osiągnięcie 100 punktów bądź przynajmniej zbliżenie się do tej liczby po trzech rundach (9 lotek). Lotki wbite w pola double oraz triple uznawane są odpowiednio jako podwójne oraz potrójne. W przypadku uzyskania większej ilości punktów niż 100 (Bust), gracz przerzucił i automatycznie przegrywa (chyba, że wszyscy zawodnicy przerzucą swoje wyniki). W takim przypadku zwycięża gracz, który o możliwie najmniej punktów przekroczył granicę 100-punktową. Jeżeli zaś wszyscy zawodnicy uzyskają przez czasem 100 punktów, wówczas wygrywa ten, kto dokonał tego najmniejszą ilością wyrzuconych lotek.

NIEBIESKI VS. CZERWONY / BLUE VS. RED (G65)
Ta gra to prawdziwy wyścig dookoła tarczy, w którym najbardziej cenna jest umiejętność trafiania pól podwójnych oraz potrójnych. Gracz 1 jest „niebieski“, gracz 2 „czerwony“. Zawodnik 1 celuje we wszystkie podwójne i potrójne pola koloru niebieskiego, kierując się w grze według ruchu wskazówek zegara. Gracz 2 celuje we wszystkie double i triple koloru czerwonego i gra przeciwnie do ruchu wskazówek zegarowych. Aktualny stan punktowy, jak również pole, w które należy celować pokazuje wyświetlacz. Pamiętaj: W każdej z poszczególnych rund punktowane są jedynie trafienia w pole podwójne i potrójne. W przypadku jeśli w jednej rundzie nie zostanie trafiony żaden double ani triple, nikt nie otrzymuje punktów, przesuwając się w kolejnej rundzie jedno pole do tyłu.

Wszystkie punkty zdobyte na polach podwójnych oraz potrójnych są sumowane. Nie zapominaj o tym, że chybione rzuty trafione w pola przeciwnika skutkują punktami karnymi (odpowiednio do wyrzuconej ilości punktów), które następnie zostaną odjęte od wyniku. Dlatego też bądź ostrożny. Zawodnik z najwyższą ilością punktów pod koniec wyścigu wokół tarczy wygrywa grę!

6. Spis gier
(Krótki przegląd wszystkich rodzajów gier)

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Wskazówki dla użytkowników tarczy elektronicznej

1. Nigdy nie używaj do tej tarczy ostrych grotów – stalowe końcówki powodują ogromne szkody, niszcząc obieg prądu jak i mechanizm tarczy.
2. Rzucając lotki do tarczy, nie przesadzaj z siłą – zbyt mocne rzuty prowadzą do nieustannego łamania się końcówek (tip) oraz uszkadzają tarczę.
3. Przy wyjmowaniu lotek, wykręcaj je lekko w kierunku ruchu wskazówek zegara – Dzięki temu łatwiej jest wyjąć lotki z tarczy oraz gwarantuje dłuższą wytrzymałość tarczy.
4. Chroń tarczę przez dostaniem się do jej wnętrza substancji ciekłych. Nie używaj płynnych środków czyszczących bądź substancji zawierających amoniak czy inne szkodliwe substancje, mogą one powodować poważne uszkodzenia.
5. Czyszczenie tarczy elektronicznej: Twoja elektroniczna tarcza da ci mnóstwo godzin dobrej rozrywki, jeśli tylko będziesz się z nią właściwie i ostrożnie obchodził. Tarczę powinno się regularnie odkurzać za pomocą wilgotnej ściereczki, można do tego użyć delikatnego środka czyszczącego. Stosowanie środków do szorowania bądź artykułów czyszczących zawierających amoniak nie jest wskazane, gdyż mogą one

powodować znaczące uszkodzenia. Staraj się nie dopuścić do tego, aby jakiekolwiek ciecze dostały się do powierzchni w którą wbijają się lotki. Może to doprowadzić do trwałych uszkodzeń, które nie są objęte gwarancją.

8. Specjalne wskazówki

Zablokowany sektor:
Co jakiś czas może dochodzić do tego, że wyrzucona lotka doprowadzi do zablokowania się segmentu tarczy w swoim własnym „łożysku". W takim wypadku gra zostaje przerwana, zaś LEDowy wyświetlacz pokazuje ten konkretny sektor.

Żeby można było znów grać na tym sektorze, należy wyjąć z niego lotkę bądź tkwiącą końcówkę (tip). W przypadku, jeśli nie rozwiązało to problemu, staraj się poruszać lekko danym segmentem tarczy, tak długo, aż będzie się on na nowo poruszał. Grę można kontynuować wówczas, gdy sektor stanie się czysty.

Złamane końcówki (tips):
Od czasu do czasu końcówki lotek mogą się łamać bądź zostawać wbite w tarcze. Spróbuj ostrożnie wyjąć je obcęgami lub pęsetą, wykręcając je z tarczy. W przypadku jeśli się to nie sprawdzi, można również spróbować przesunąć grot po sektorze. W tym celu użyj gwoździa węższego od końcówki, ostrożnie przesuwając ją po segmencie. Bądź przy tym ostrożny, tak aby nie wsunąć gwoździa zbyt głęboko, co mogłoby uszkodzić elektronikę tarczy. **Łamanie się końcówek jest naturalne**. Złamane groty są normalnym zjawiskiem w przypadku lotek z końcówkami typu soft. Do tarczy dołączyliśmy paczkę wymiennych końcówek zapasowych, które wystarczą na dłuższy okres czasu. Przy wymianie końcówek, upewnij się, czy są to końcówki tego samego typu, co te znajdujące się w wyposażeniu tarczy.

Lotki:
Radzimy ci używać tylko te lotki, które dołączyliśmy do zestawu. Stosowanie innych lotek może skutkować uszkodzeniem segmentów lub mechanizmu. Zapasowe końcówki można nabyć w fachowych sklepach sportowych, które prowadzą akcesoria darterskiej.

Baterie:
Ostrożnie zdejmij pokrywkę przegródki przeznaczonej na baterie, (znajdującej się z tyłu urządzenia) robiąc to poprzez lekkie przesunięcie w bok małego sutek. Włóż do przegródki trzy baterie typu „AA" zgodnie z podanym kierunkiem, po czym zamknij przykrywkę. Tarcza jest gotowa do gry, dobrej zabawy!

Części zamienne:
Aby zapewnić sprawne działanie twojego byka E-dart urządzenia, zalecamy tylko części zamienne i akcesoria do używania marki Bull's ®.
Zastąpienia Porady Softtip Bull's® Tefo X (nr 61719) są szczególnie zalecane. Są dostępne w sklepach i pozwalają na optymalne wrażenia w grach.

BULL'S SCORPY

Cible électronique

Instructions d'utilisation

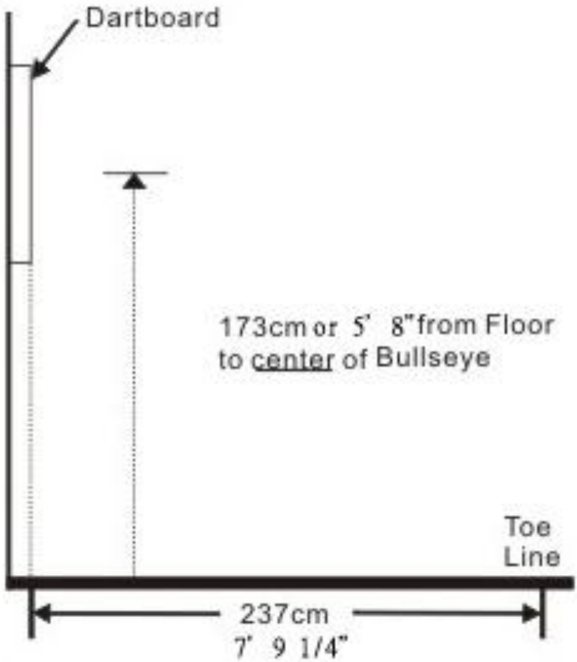
et du jeu

Index:

1. Emballage contenu:

- 1 Cible électronique
- Soft Tip (pièce de rechange)
- 6 Darts/fléchettes
- Instructions d'utilisation

2. Mise en marche avec des piles ou l'adaptateur



Choisissez un endroit approprié avec une distance de 3,048 m jusqu' à la cible. La cible doit être suspendue de manière à ce que le centre se trouve à 1,73 mètre au-dessus du sol.
Le pas/ la ligne de tir (« oche ») doit se trouver à 2,37 m de la face avant de la cible.
La cible peut marcher à l'électricité (AC adaptateur) ou soutient avec des piles. Tenez la cible au mur de façon á ce que les trous au dos de la cible soient au centre des montants. Marquez les trous sur le mur à sa place. Accrocher la cible tout simplement au mur comme un tableau.

3. Caractéristiques et fonctions de la cible (Suivre que vos cible n'il y a pas tous les fonctions)

POWER bouton – Se trouve dans le coin en bas à droite de la cible électronique. Assurez de que l'adaptateur est bien enfilez dans le jack. Le jack se trouve du côté droit. Ou vous utilisez des piles. Appuyer sur le bouton pour commencer ou finir le match.

START/NEXT PLAYER bouton – Il a deux fonctions :
- START est appuyé, dès que tous réglages sont outillés.
- Appuyez sur le bouton NEXT PLAYER (Prochain joueur) ; Alors que le jeu est avancé en appuyant sur ce bouton pour le joueur suivant.

PLAYER/PAGE bouton – Avec ce tu donnes le nombre de joueurs. Une cible LCD sauvegarde le pointage pour jusqu' à huit joueurs ou deux équipes de quatre joueurs. Une cible LED sauvegarde le pointage pour jusqu' à 16 joueurs ou deux équipes de huit joueurs.

GAME bouton – Avec ce tu peux choisir le modèle jeu. Tu les voir sur l'affichage.

CYBERMATCH bouton – La fonction est pour jouer contre l'ordinateur. Il y a six possibles degrés de difficultés.
Les degrés du cyber match : Degré 1 (C1) Sportif professionnel
Degré 2 (C2) Experte
Degré 3 (C3) Avancé
Degré 4 (C4) Débutant avancé
Degré 5 (C5) Débutant
Pour jouer contre l'ordinateur appuyez sur CYBERMATCH et puis appuyez le bouton START. Dès que le jeu commence, le joueur s'effacer devant l'ordinateur. Après que le joueur a lance trois dards, il doit appuyez START pour laisser lancer l'ordinateur. Le pointage obtenu est indice sur « l'active score display ». La cible se

réveille automatiquement pour le prochain lancer.

4. Les variantes de la cible

1. Appuyez le bouton **POWER** pour allumer la cible. L'indicateur s'allume et la musique d'intro se fait brièvement entendre.
2. Appuyez le bouton GAME jusque vous voyez le jeu voulu sur l'affichage/display – ou vous utilisez les boutons « quick pick » (raccourci clavier).
3. Appuyez le bouton **DOUBLE** pour faire des réglages supplémentaires au début ou à la fin du jeu. Ca peut aussi être faire pendant le match a commencé, mais seulement pour le variant « 01 ».
4. Appuyez le bouton **PLAYER** pour donner les nombres des joueurs. La cible est automatiquement prête pour deux joueurs. Ou vous appuyez la fonction CYBERMATCH.
5. Appuyez le bouton (rouge) **START/HOLD** pour valider ou commencer le match.
6. Juste après de que tout les trois dards sont lancer, la voix vous donne des instructions à tirer les dards, « remove darts ». Ca ne marque pas pour le pointage. Apres de jeter les dards, appuyez **START** pour laisser jeter les autres. La voix indique qui est à son tour. Egalement le lumiere « player indicator light, 1-16 » indique le même.

Mode d´equipe

En plus des quatre joueurs différents cette cible est également capable de gérer jusqu'à quatre équipes de deux personnes. Pour entrer dans le mode d'équipe, appuyez sur la touche PLAYER jusqu'à ce que le numéro correspondant est affiché:

2-2 / 2 équipes jouent pour l'équipe 1 Joueur 1 et 3 pour l'équipe 2 joueurs jouent 2 & 4
3-3 / 3 équipes, jouant pour l'équipe 1 Joueur 1 et 4, pour l'équipe de jouer à 2 joueurs 2 et 5, 3 jeux pour le joueur de l'équipe 3 & 6
4-4 / 4 équipes, jouant pour l'équipe 1 Joueur 1 et 5, pour l'équipe de jouer à 2 joueurs 2 et 6, 3 jeux pour Équipe 3 & 7 et 4 jouer pour l'équipe Player 4 & 8

En mode équipe, les points marqués les membres de l'équipe sont additionnés et vous jouez sur un score de l'équipe conjointe.

5. Règles du jeu

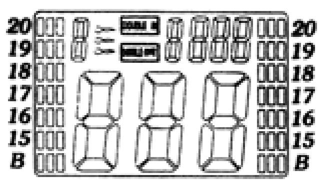
301

Le but du jeu est de lancer trois dards sur la cible pour le plus grand nombre de points possible. Les points sont préalablement. Le score obtenu est soustrait du total. Pour cela le but du jeu est de ramener le score exactement à 0. Quand tu obtiens un score qui est plus haut qu'est nécessaire pour finir à 0, « bust », le pointage reste égal. Ainsi un joueur a seulement encore 32 points pour gagner le match. Bon, il lance trois tires qui atteignent les secteurs 20, 8 et 10 (total 38). Ensuite le pointage pour sa prochaine tour s'élève encore à 32 points.

CRICKET

Le but du jeu est d'atteindre les préalablement secteurs, qui sont choisir par chaque joueur. Il faut être le premier à « fermer/close » les nombres sélectionnés, avant que l'adversaire atteins le plus haute pointage.

Il est seulement utiliser les secteurs 15 jusqu' à 20 inclus et la bulle (intérieure/extérieure). Chaque joueur doit atteindre un certain nombre trois fois (« close »). Quand tous les joueurs ont « fermer » un nombre, il n'apporte pas plus de points.



Atteindre trois fois, ça veut dire :

Une touche dans un triple compte trois fois
Une touche dans un double compte deux fois
Une touche dans un simple compte une fois

Remporter – L'équipe / le joueur qui a fermer tous les nombres en premier et qui a obtenu le plus grand nombre de points possible, remporte le match. Quand un joueur a ferme tous les nombres en premier, mais suivre derrière avec son pointage en boitant, il faut tirer à les nombres « ouvert » pur accumuler de points.

NO-SCORE CRICKET
Le but de jeu est de « fermer » tous les nombres (15 – 20 et la bulle) au plus vite. A une exception près qu'ici les points ne sont pas estimer.
Précision : Quand tu joues seul, il est automatiquement le No Score Cricket disponible.

Cricket Scoring Display (sont valable pour toutes les variantes de cricket)
Le display utilise un spécial affichage. L'affichage indique les points avec des signes traditionnels. Une croix X et un cercle O. Les doubles et les triples apparaîtront sur l'écran (ACTUALSCORE) avec deux ou bien trois lignes (horizontales) près du but marqué. Il y a trois lancers, qui sont indiqué avec trois lumignons dans le score. À jeter la première fois un de ces lumignons s'éteindre. Après trois fois chaque lumignon s'éteignent.

SCRAM (Seulement pour deux joueurs)
Le jeu consiste de deux tours. Dans chaque tour les joueurs ont différentes objectifs.
Tour 1 : Joueur 1 tente de « fermer » tous les nombres. Pendant ce temps joueur 2 tente de obtenir le plus grand nombre de points possible, quel ne sont pas fermer par l'adversaire. Après que joueur 1 a fermé tous les secteurs, la première tour est finie.
Tour 2 : Maintenant joueur 2 ferme tous les nombres, pendant que joueur 1 atteindre des points.
Le joueur avec le plus haut pointage remporte la victoire.

CUT-THROAT CRICKET
Le but du jeu est d'atteindre le plus bas pointage possible. Dès qu'un nombre est juste trois fois atteindre, le pointage s'accumule sur le score d'adversaire.

COUNT-UP
Le but est d'atteindre en premier le pointage déterminé (400, 500, …). Dans chaque tour les joueurs obtiennent le plus possible de points. Les doubles et triples apparaîtront comme nombres. Ça veut dire, un lancer atteint dans la triple 20, sur l'affichage apparaître le nombre 60.
Précision : Le nombre de « pointage » peut être sélectionné par appuyer le bouton SELECT.

HIGH SCORE
Pour remporter une victoire il faut obtenir la plupart de pointage, dans le trois tours avec 9 dards. Les doubles et triples apparaîtront comme nombres.
Précision : Le nombre des « tours » peut être sélectionné entre 3 – 14, par appuyer le bouton SELECT.

ROUND-THE-CLOCK
Ici le joueur faut atteindre les segments 1 jusqu' à 20 et la bulle dans l'ordre. Le premier joueur, qui touche tous les segments jusqu'à 20 dans l'ordre, a gagné. L'ordre est aussi indiqué par l'affichage. De plus il est possible de régler un degré de difficulté, par appuyer le bouton SELECT. Tu as le choix entre r01 – t15.
Echelonner, comme suit :

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Match commence avec le segment 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Match commence avec le segment 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Match commence avec le segment 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Match commence avec le segment 15 (r15)*

ROUND-THE-CLOCK Double – Le joueur faut atteindre dans l'ordre les doubles 1 – 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Match commence avec le double 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Match commence avec le double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Match commence avec le double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Match commence avec le double 15 (d15)*

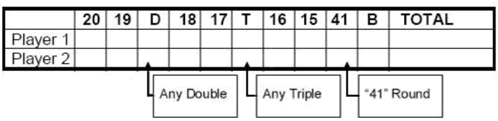
ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur faut atteindre dans l’ordre les triples 1 –
ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Match commence avec le triple 1 (t01)
ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Match commence avec le triple 5 (t05)
ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Match commence avec le triple 10 (t10)
ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Match commence avec le triple 15 (t15)

KILLER

Le but de ce jeu est de rester le dernier joueur en vie. Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main pour définir son numéro personnel. Sur l’affichage apparaitre « SEL ». Celui-ci est unique : deux joueurs ne peuvent avoir le même numéro. Chaque joueur possède au début 0 point et la première partie du jeu consiste tout d'abord à marquer trois points en touchant son numéro personnel, un double comptant deux points et un triple trois points (une variante existe où seuls les doubles comptent, et valent 1points) . Une fois les trois points atteints, le joueur est maintenant considéré comme killer. Son but est de faire diminuer les points des autres joueurs en visant leur numéro. Les règles concernant les points sont :
Un joueur ayant un score négatif est considéré comme mort.
Un killer ayant perdu un point perd son statut et doit réviser son numéro.
La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en vie si et seulement s'il a annoncé pour éliminer.
Précision: Le nombre des « vies » peut être sélectionné entre 7 – 14, par appuyer le bouton SELECT. Aussi pour la variante où seuls les doubles comptent, entre double 3, 5 et 7.

DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence avec 40 points. Le but est d’obtenir dans chaque tour le plus possible de points.
Tour 1 : Le joueur faut atteindre dans le segment 15. Si non, le pointage (ici : 40 points) est réduit de moitié. Mais si tu l’atteindras, les points obtenus sont additionné sur les points actuels. Pour la prochaine tour il faut atteindre le segment 16. Tous lancent dans cet ordre, comme dans la graphique en bas est montrer. Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points.



„Any Double“ = A volonté chaque double
„Any Triple“ = A volonté chaque triple

FORTY ONE

Au contraire du jeu « Double Down » l’ordre est à l'envers. Ça veut dire il faut atteindre les segments de 20 jusqu’ à 15 et la bulle. Vers la fin il y a un tour extra, « tour 41 », pour tous. Puis le but est d’atteindre le score exactement à 41. Si non, le pointage est réduit de moitié.

ALL FIVES

Dans chaque tour, chaque joueur faut obtenir un résultat qui est divisible par cinq. Chaque « 5 » compte 1 point. Par exemple : En total sont 25 (10, 10, 5) point obtenu. Donc le joueur reçoit 5 points, car 25 divisible par 5 égalent 5. Aussi important est que la dernière flèche faut atteindre dans le segment dénombrable. Ne pas atteindre (catch ring area) ou manquer la cible, les points ne comptent pas. Le premier joueur qui obtient un pointage de 51 « cinq/fives » remporte la victoire.
Précision: Le nombre des « cinq » peut être sélectionné entre 7 – 14, par appuyer le bouton SELECT.

SHANGHAI

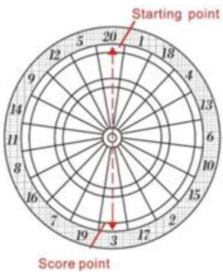
Le but est de réussir dans un même tour le simple, le double et le triple d'une même valeur (un Shanghai). On commence avec le un et on passe au 2 dès le tour suivant, que l'on ait réussi ou pas. Le vainqueur est celui qui finit tous les segments et en même temps réussit le plus haut pointage.
On peut compliquer le jeu avec degrés de difficulté.

Echelonner, comme suit :
• *SHANGHAI 5 – Match commence avec le segment t 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Match commence avec le segment 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Match commence avec le segment 15 (15)*

GOLF
Les secteurs de 1 à 18 de la cible sont assimilés aux 18 trous d'un parcours de golf.
Déroulement du jeu: chaque joueur s'attaque successivement, dans l'ordre, à tous les trous du parcours. Il ne peut passer au trou suivant qu'après avoir marqué 3 « points » dans le précédent. On note chaque fois le nombre de fléchettes qu'a dû utiliser le joueur pour chacun des trous. Un triple compte pour un trou, tout comme un double et un simple ou trois simples. Pour chaque trou, le joueur continue de lancer des fléchettes tant qu'il n'a pas marqué trois fois. A trois coups par trou le score final est 54. S'il n'y a que des triples il se réduit à 18. Le vainqueur est celui qui en totalise le moins de fléchettes pour l'ensemble du parcours.
Précision: Le nombre des « trous » peut être sélectionné entre 9H – 18H, par appuyer le bouton SELECT.

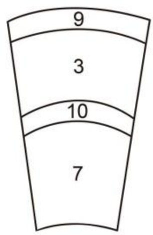
GOLF - 18 trous (G57) - Les mêmes règles que pour le jeu avant, cette fois seulement sur 18 trous

FOOTBALL
Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main. Le but est constitué d'une zone entière chiffrée (ce qui exclut le bull et demi-bull).
Phase 1 : chaque joueur, à tour de rôle, tente de prendre le ballon en tirant une de ses trois fléchettes dans le bull ou le demi-bull. Les buts définis dans la phase précédente n'ont aucun effet durant la phase 1.
Phase 2 : Lorsque le joueur a le ballon/la bull, il peut alors immédiatement tenter de marquer dans les cages adverses : par exemple s'il parvient à viser le bull ou demi-bull avec sa première fléchette il peut tirer ses deux autres fléchettes vers le but adverse. Il restera attaquant jusqu'à ce qu'il marque ou que l'adversaire reprenne le ballon. Le défenseur tente de reprendre le ballon en tirant ses fléchettes dans le bull ou le demi-bull. La zone de but de l'attaquant n'a aucun effet durant cette phase.



Phase 3 : Pour un tir "cadré" dans les buts adverses, l'adversaire doit arrêter ce tir en visant exactement la même case avec une seule fléchette. S'il y parvient, il devient alors automatiquement attaquant (phase 2). Sinon le but est marqué et on engage à nouveau la partie : c'est le joueur qui a pris le dernier but qui engage en tant qu'attaquant et tente donc de viser le but adverse. L'adversaire tente lui de reprendre le ballon en visant le bull ou le demi-bull. La partie s'arrête au bout de 3 buts.
L'ordre qui doit être atteindre pour rester dans le jeu est comme suit :
Starting Point: Double 20 → Grand simple 20 → Triple 20 → Petit simple 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Petit simple 3 → Triple 3 → Grand simple 3 → Score Point: Double 3

BOWLING
Au début de la partie, chaque joueur choisit ses cages en lançant une seule fois de la mauvaise main ou manuel (regarder la graphique). Quand tu as choisir une cage, il y a encore deux lancers pour atteindre de points, ou plutôt de « pins ». Chaque segment a un système par points fixe, comme suit :



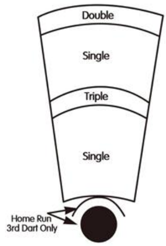
Segments	***Points***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Il y a plusieurs règles du jeu :
1. Le parfait marque score est 200.

2. À l’intérieur de un tour, les simples segments ne peuvent pas être atteindre pour la deuxième fois.
3. Dans chaque tour on peut atteindre 20 « pins » par toucher le triple deux fois.
4. 1e dard atterrit dans le segment double, le 2e aussi, mais le 3e dard manque la cible. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 10 pins.
5. 1e dard atterrit dans le segment double, le 2e dans le segment simple (intérieur/extérieur) et le 3e dard dans le double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 9 pins.
6. 1e dard atterrit dans le segment double, le 2e dans le segment triple et le 3e dard dans le segment double. Veut dire que pour ces lancers dans un tour on obtenir 19 pins.
   Précision: Le nombre des « tours » peut être sélectionné entre 10 – 15, par appuyer le bouton SELECT.

BASEBALL

Ce jeu se composer de 9 « innings » (tours). Per « inning » il faut tirer 3 dards. Le terrain du jeu se répartit comme suit (regard la graphique)
Le vainqueur est celui qui obtenu le plus possible de points dans chaque « inning ».



Segment	**Ergebnis**
Single Segment	“Single” – 1 Base (un terrain)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (deux terrains)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (trois terrains)
Bull’s Eye	“Home Run” *(seulement peux être essayé avec le troisième dard dans chaque tour)*

Précision: Le nombre des « innings » peut être sélectionné entre 6 – 9, par appuyer le bouton SELECT.

BASEBALL - 9 innings (G61) - les mêmes règles que ci-dessus, le nombre de "manches" s'élève à 9

STEEPLECHASE

Le but du jeu est d’être le premier à remporter la « race » (cours) en faisant votre chemin sur le parcours. Vous devez frapper une fléchette dans chaque numéro commençant par 20 et se poursuit dans le sens horaire autour de la carte jusqu'à ce que le 5 est atteint. Alors seulement le secteur entre la mille et la bague de triple sont utilisé sur ce jeu. À cette occasion se trouve un « cours d’obstacles » dans la marche victorieuse. Les obstacles (fence) sont mettre dans le terrain, comme suit :

□1. Obstacle -- Triple 13	□□□3. Obstacle – Triple 8
□□2. Obstacle -- Triple 17	□□□□4. Obstacle -- Triple 5

Le vainqueur de cette cours est celui qui finit tous les segments en premier.

SHOVE A PENNY

Le but est d'être le premier à fermer tous les chiffres 15 à 20 et la mille inclus. Pour fermer un certain nombre, le joueur doit atteindre trois fois dans le même segment, mais faut suivre l’ordre. À obtenir pire que 3 points, les points excédent déduisent à le joueur prochain. Le vainqueur est celui qui obtenu (dans l’ordre : 15 -20 et mille) dans tous les segments trois points.

NINE-DART CENTURY

Le but est d’obtenir 100 points ou de s’approcher à 100 points avec 9 dards après 3 tours. Automatiquement, quand un joueur atteindre pire de 100 points, il perd le match. Quand tous les joueurs passent le 100 points, le vainqueur est celui qui a le moins de 100 points. Et quand tous les joueurs obtiennent 100 points, le vainqueur est celui qui a utilisé pour cela le moins de dards.

BLUE VS. RED (Seulement pour deux joueurs)
Ici il y a deux rôles. 1e joueur est « blue/bleu ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples bleus et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. 2e joueur est « red/rouge ». Il faut atteindre seulement tous les doubles et triples rouges et jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Il faut seulement atteindre les segments doubles et triples. Tous les lancers sont additionnés. Même si le dard touche dans un segment mauvais, on prend le proche segment, mais les points sont soustraits des points propres. Le vainqueur est celui qui obtenu en fin le plus possible de points.

6. Menu du jeu

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Entretien

1. N’utilisez jamais de pointe de flèche d’aciers – le pointe de aciers peuvent provoquer de dommage et détruit l’électronique ainsi que le circuit électronique de la cible.
2. N’utilisez pas beaucoup d’énergie pour lancer les flèches – Cela peut cassée le pointe de flèche et aussi endommager la cible.
3. Tournez les flèches dans le sens des aiguilles d'une montre, quand tu les extraire.

4. Seulement utilise le bloc d’alimentation qu’est fichu. À utiliser un outre peut subir un dommage.
5. Tirez les pilles quand tu utilises l’adaptateur.
6. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N’utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage.

8. Remarque importante:

Les segments enlisent :
Quand un segment est immobilise, le jeu courant est couper. Le display LED indique le segment concerné. Pour remédier ce problème il faut peut-être aussi de toucher le segment et le vaciller. Dès que tout fonctionne le jeu continué.

La pointe de flèche (tip) cassée :
Voici ne pas de nouveauté. Si une pointe reste dans la cible, il faut lui extrait avec une pince ou une pincette. Il n’y arrive pas, essaye d’utiliser un clou. Il faut être très élancé. Avec le clou tu dois glisser prudent par le segment, mais fais attention ne glisser pas le clou trop loin. Cette paquette contient de pointe de remplacement. Assurez-vous que les pointes sont du même modèle.

Flèche :
S’il vous plait, utilisez les flèches fichues. À utiliser des autres, peut provoquer de dommage non seulement sur les segments, mais encore au électronique. Pointes de remplacement sont dans le magasin spécialisé disponible.

Nettoyage :
Dépoussiérer la cible régulièrement avec un chiffon humide. À cette occasion il est préférable d’utiliser un nettoyage doux. Ne pas laisser entrer liquides dans la cible. N’utilisez pas de produit nettoyant avec ammoniac ou avec produit chimique. Cet provoque de dommage et n’est pas sous contrat de garantie.

Pièces de rechange:
Pour assurer le bon fonctionnement de votre BULL'S ® E-dard appareil, nous vous conseillons d'utiliser les pièces de rechange et les accessoires de la BULL ® marque.
Le remplacement des conseils Softtip BULL'S ® Tefo X (n ° 61719) sont particulièrement recommandés. Ces documents sont disponibles auprès des détaillants et permettre une expérience de jeu optimale.

BULL'S SCORPY

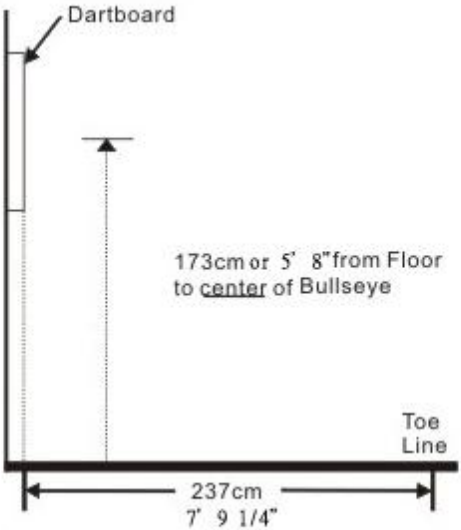
Alvo electronico
Instruções de manejo
e jogo

Index:

1. Acondicionamento:

- 1 alvo electronico
- Pontas de plástico (peça sobresselente)
- 6 dardos (sin montar)
- Instruções

2. Colocação em funcionamento con pilhas ou adatador ac
Para fixar o alvo precisa-se uma localizacoa a uma distancia de 3,084 m hasta o alvo. Deve ser fixo a uma altura de 1,73m (medidos na vertical, do centro do alvo à superfície do solo de onde se lançam as setas). O separador de jogo ou "OCHE" deverá distar 2,37m em linha recta, que são medidos desde a face posterior da barra (onde se encosta o pé) até à linha imaginária contínua à face do alvo.
Monte o alvo usando parafusos (4 buracos fora do alvo).



3. Funcionemento do alvo (O seu alvo talvez nao dispoe de todas as funcoes)

POWER botao – Encontrar-se na esquina direita. Assegura-se que o adaptador ac esta metido na conexao. O voce usa as pilhas. Carrega no botao para ligar ou apagar o jogo.

START/HOLD botao – Esta tecla tein duas funcoes:
- START, carregas quando todas afinacoes estao ajustado.
- Carregas HOLD, permite os jogadores de retirar os dardos ao alvo.

PLAYER/PAGE botao – É para ajustar o numero dos jogadores. Um alvo LCD guarda o resultado para 8 jogadores ou para cuatro equipos de dois.E o LED guarda o resultado para 16 jogadores ou oito equipos de dois.

GAME botao – Com esta tecla podem escolher entre os jogos.

CYBERMATCH botao – Esta funcao e para jogar contra o computador. Aqui há cinco graus de dificuldade diferentes.
Cybermatch: graus classificados

Grau 1 (C1)	Recordista
Grau 2 (C2)	Perito
Grau 3 (C3)	Adiantado
Grau 4 (C4)	Iniciante avancado
Grau 5 (C5)	Principiante

Carregue no botao START, para comencar contra o computador. Primeiro o jogador lanca tres dardos. Depois de tirar as flechas, carregue no botao START para deixar seguir o seguinte (computador). A pontuacao é inicada no display "ACTIVE SCORE DISPLAY".

4. Alvo electronico e suas variantes
1. Carregue no botao **POWER** para ligar o alvo. A introducao da musica ressoa e o display reluza.
2. Carregue no botao **GAME** enquanto vé o jogo desejado - ou usam os „Quick Pick" botoes.
3. Carregue no botao **DOUBLE** para ajustar as regulacoes para o inicio e/ou o fim do jogo.
4. Carregue no botao **PLAYER** para ajustar o numero dos jogadores. O ligar sempre sao dois jogadores ajustado ou voce carrega no botao CYBERMATCH.

5. Carregue no botao (vermelho) **START/HOLD** para afirmar e comecar a jogar.
6. A lancar todas tres flechas, uma voz vós dá instrucoes a retirar os dardos.

Modo de equipe
Além dos quatro jogadores individuais, este alvo também é capaz de gerenciar até quatro equipes de duas pessoas. Para entrar no modo de grupo, pressione o botão PLAYER até que o número correspondente é exibida:

2-2 / 2 equipes de jogar para a equipe um jogador 1 e 3 para a equipe jogar 2 jogadores 2 e 4
3-3 / 3 equipes, jogando para a equipe um jogador 1 e 4, para a equipe jogar 2 jogadores 2 e 5, 3 jogar para a equipe do jogador 3 e 6
4-4 / 4 equipes, jogando para a equipe um jogador 1 e 5, para a equipe jogar 2 jogadores 2 e 6, 3 jogar para a equipe do Jogador 3 e 7 e 4 jogar para a equipe Player 4 e 8

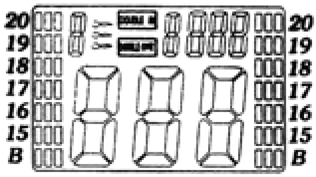
No modo de equipe, os pontos marcados os membros da equipe são somados e você joga em uma pontuação equipe conjunta.

5. Regras do jogo

301
O objeto do jogo é chegar a uma pontuacao de zero. Cada jogador comeca o jogo com 501 pontos (em variacoes, eles comecam com o número indicado pelo nome). Como eles jogam dardos na placa, eles deduzir os pontos que eles pontuacao de 501 até chegarem a zero. O primeiro jogador a atingir zero vitórias.

GAME 2: CRICKET
O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 e nao importando a ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. A partir dai, ele pode marcar pontos nesse numero ate que o oponente tambem o feche. Para o fechamento dos numeros os triplos contam tres pontos, duplos dois e os simples contam um ponto. O jogo termina quando o jogador com maior número de pontos tem todos os números fechados. Se o jogador que tem menos pontos fecha primeiro, tem que usar os números abertos para alcançar o oponente antes que este feche tudo.

GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET
As mesmas regras como no jogo "cricket", só que us pontos nao se classificam. O objetivo do jogo é fechar os numeros 20, 19, 18, 17, 16, 15 o mais depressa possivel. Os modelos LED oferecem as variantes cricket e no-score-cricket separadas. Os modelos LCD oferecem os jogos juntos.



Cricket Scoring Display (Sao validos para todas variantes do Cricket):
Durante uma partida de cricket a puntuacao se indica por uns simbolos de uma cruz X ou circulo O. Há tres luzes no numero respetivo (15 – 20 et centro do alvo). Logo que un segmento é acertado, se apaga uma luz. O acertar os tres se apagam todas. Todos segmentos duplos e triplos aparecem con duas o tres linhas ao pe dos pontos marcados (ACTUALSCORE).

SCRAM (Só para dois jogadores)
Est variante consiste de duas voltas. Cada volta tem um objetivo diferente. Cada volta muda o objetivo. Na 1ª volta: o 1º jugador fecha os numeros 20 – 15 e o centro do alvo (bullseye). Nao importa a qual ordem. O numero é fechado quando o jogador o atinge tres vezes. Enquanto o outro jogador tenta de marcar o maior numero de pontos. Para acabar e 1ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos. 2ª volta: agora fecha o 2º jogador todos os segmentos, enquanto o 1º maca pontos. Para acabar e 2ª volta, o jogador tem que fechar todos os seus segmentos. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos.

CUT-THROAT CRICKET
O objetivo do jogo é fechar todos os numeros, e terminar a partida com menos pontos que os adversários. Cada jogador deverá "Fechar" os numeros de 15 a 20 passando pelo bullseye, em qualquer ordem. O primeiro jogador que "Feche" todos os numeros, inclusive o bullseye, e tiver um numero inferior de pontos a seu favor, vence a partida. O jogador fecha um numero especifico ou o bullseye acertando tres vezes em um segmento simples. No caso de acertar um segmento duplo, faltara unicamente acertar o proximo lancamento em um segmento simples do mesmo numero. Acertando um segmento triplo, o numero já estará "Fechado". O primeiro jogador a "Fechar" um numero especifico, libera este numero e pode marcar pontos nos demais jogadores neste numero até o momento que seus oponentes tambem o "Fechem".

COUNT-UP
O objetivo é chegar primeiro a uma pontuacao alcancada, previamente selecionada por SELECT (de 100 até 900 pontos). Por volta, cada jogador intenta de alcanzar o maior número de pontos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos sao expressada por numeros. O primeiro jogador que alcançar a pontuação estabelecida, será declarado vencedor.

HIGH SCORE
O vencedor é aquele que chega, em primeiro lugar, a maior numero de pontos dentro de tres voltas con 9 dardos. Lancamentos nos segmentos duplos e triplos sao expressada por numeros.
Instrucao: O numero de “voltas” podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 3 – 14.

ROUND-THE-CLOCK
O objetivo é acertar em ordem crescente os números de 1 a 20, e posteriormente o centro do alvo (bullseye). O jogo inicia com cada jogador devendo acertar o número 1. Após acertar o número da vez, o jogador deverá acertar o número subsequente. O primeiro jogador que acerte todos os números e o centro do alvo (bullseye) será o vencedor. Existem tres graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT:escolher entre r01-t15): Classificacao:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Jogo comeca com o segmento 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Jogo comeca com o segmento 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Jogo comeca com o segmento 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Jogo comeca com o segmento 15 (r15)*

Demais os lancamentos nos segmentos duplos e triplos correspondem os numeros indicado na parte externa do alvo.
ROUND-THE-CLOCK ***Duplo*** – Somente marcara pontos o jogador que acertar os segmentos duplos na sequencia de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Jogo comeca com o duplo 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Jogo comeca com o duplo 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Jogo comeca com o duplo 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Jogo comeca com o duplo 15 (d15)*

ROUND-THE-CLOCK ***Triplo*** - Somente marcara pontos o jogador que acertar os segmentos triplos na sequencia de 1 à 20, terminando com o centro do alvo (bullseye).

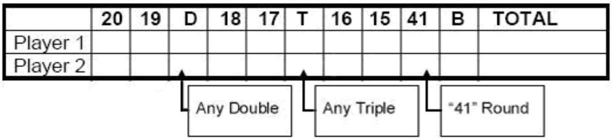
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Jogo comeca com o triplo 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Jogo comeca com o triplo 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Jogo comeca com o triplo 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Jogo comeca com o triplo 15 (t15)*

KILLER
Cada jogador escolhe um número arremessando um dardo ou com a mão (display indica “SEL”).
O jogador tenta acertar seu duplo para ser um “killer/assassino”. Agora o objetivo é de “matar” seu oponente por acertar no seu duplo até que gaste todas as suas “vidas”. O vencedor é aquele que lhe sobra ainda uma “vida”. Existem tres graus de dificuldade de jogo para esta modalidade (carregue SELECT:escolher entre double 3, double 5 e double 7). Instrucao: O numero de “vidas” podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 7

– 14. E tambem podem escolher o grau por este botoa.

DOUBLE DOWN

Cada jogador comeca com 40 pontos e tem que acerta por ordem, como ilustrado no grafico abaixo (15 – 20 e o bullseye). O objetivo é alcanzar em cada volta o maior numero de lancamentos.
1ª volta: O jogador tem que acertar no segmento 15. O falhar a pontuacao se divide ao meio (aqui pontos atual: 40 pontos). A conseguir, os pontos alcancados contam na sua conta propria. Na proxima volta se acerta no segmento 16. O primeiro jogador que alcancar o maior numero de pontos, será declarado vencedor.



„Any Double“ = qualquer duplo

„Any Triple“ = qualquer triplo

FORTY ONE

O objetivo é o mesmo como no jogo "Double Down". Mas a ordem está em sentido inverso (20 – 15 e o bullseye). Uma outra particularidade é que no fin desta partie integra-se uma volta extra. Em esta ultima volta o objeto é chegar a uma pontuacao de 41. A falhar, a pontuacao do jogador divide-se ao meio.

ALL FIVES

Aqui é o objetivo de marcar em cada volta uma pontuacao que se pode dividir por 5. Cada 5 conta 1 ponto. P. ex. Uma volta de 10, 10 e 5, em total 25. Entao o jogador recebe um "5", porque 25 dividido por 5 é 5. Se marca uma pontuacao e nao pode ser dividida por 5, entao o jogador nao marca pontos. E ainda por cima o ultimo dardo noa pode falhar o alvo. Se o lancamento acerta fora ou erra o alvo, niguiem marca pontos. O primeiro jogador com 51 "cincos/fives" ganha esta partida.
Instrucao: O numero dos "cincos" podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 51 – 91.

SHANGHAI

Cada jogador deita um atras do outro com tres dardos nos numeros de 1 até 20. O objetivo é marcar em cada volta o maior numero de pontos. O primeiro jogador que alcanca, o acertar todos os seus 20e segmentos, o maior numero de pontos, será declarado vencedor. Graus classificados
• *SHANGHAI 1 – Jogo comeca no segmento 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Jogo comeca no segmento 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Jogo comeca no segmento 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Jogo comeca no segmento 15 (15)*

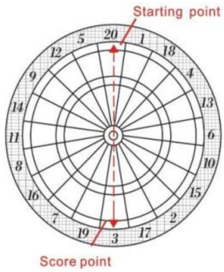
GOLF

O objeto é como o golfe real, o objetivo é completar cada buraco no mínimo de pancadas possível. O jogador com a menor pontuação no final de 9 ou 18 vitórias "buracos/holes". A pontuação: Os nomes dos jogadores são escritos na parte superior do tabuleiro em ordem. Ordem é geralmente determinada por atirar um dardo cada um para o bullseye com o próximo jogo em primeiro lugar. Este é um jogo que o jogo da ordem não faz diferença, todos os jogadores têm um número igual de arremessos para terminar o jogo.
O acordado número de buracos para jogar é escrito em forma para o lado esquerdo do tabuleiro (1 a 9 ou de 1 a 18). Um total de execução é mantido para cada buraco jogado e gravado ao lado do número do buraco na coluna para esse jogador. A fina "doubles" anel conta como um hole in one. A fina interior "triplos" anel conta como 2 tempos. A cunha fina entre o alvo e os triplos anel conta como 3 pancadas. A cunha de espessura entre os duplos e triplos anel conta como 4 cursos. Falta o número total contagens de 5 cursos. 5 é o pior resultado que você pode marcar em qualquer um buraco.
O jogo: O primeiro jogador começa o primeiro buraco, jogando por 1's. O jogador pode escolher para jogar um, dois ou três dardos para o buraco. No entanto muitos são lançados dardos. O último dardo lançado é o que conta.

Por exemplo, o jogador lança o primeiro dardo no fina da cunha 1 para uma contagem de 3. Un-satisfeito com essa pontuação, ele joga os restantes dois dardos no triplo e perde os inteiramente. Sua pontuação é de agora 5 para o buraco, ele não pode escolher para contar o primeiro dardo porque ele continuou jogando. Se ele tivesse ficado satisfeito com o primeiro dardo, ele pode ter mantido o escore de três e não os dardos lançados dois restantes. Os restantes jogadores jogar com o primeiro buraco no fim. Quando o jogo retorna para o primeiro jogador, o segundo buraco é jogado e 2 é o número de destino. O jogo countinues como tal até que todos os buracos 9 e 18 já foram tocadas.
Instrucao: O numero dos "buracos" podem ser escolhido, carregado no botao SELECT entre 9H – 18H.

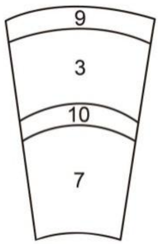
GOLF - 18 buracos (G57) - as mesmas regras para o jogo antes, desta vez apenas cerca de 18 buracos

FOOTBALL
Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mao. Este segmento selectado é o "ponto de inicio/starting point", como ilustrado no grafico. Agora os jogadores tenham que acertar o seu "starting point", siguido o centro do alvo ate o "ponto de final/score point". Quer dizer acertando em uma" linha vertical". Importante é de acertar por ordem.
P. ex. Se escolhe um duplo 20, tem que acertar nos seguintes termos:



Starting Point: Double 20 → Große einfache 20 → Triple 20 → Kleine einfache 20 → Single Bull → Bull's Eye → Single Bull → Kleine einfache 3 → Triple 3 → Große einfache 3 → Score Point: Double 3

BOWLING
Cada jogador escolhe um segmento, por deitar no alvo ou por a mao, para iso ve o grafico. Cuando todos escolherao um segmento, ficam dois lancamentos para marcar pontos. Cada segmento tem a sua classificacao propria, como ilustrado no grafico:



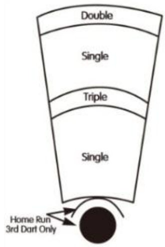
Segmente	***Pontos***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Há varios regras:

1. Uma pontuacao perfeita é 200.
2. Segmentos simples nao podem ser duas vezes acertadas.
3. Por volta podem ser 20 pontos marcados, por acertar duas vezes nos segmentos.
4. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º tambem mas o 3º erra o alvo, entao contam 10 pontos para esta volta.
5. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmento simple interno/externo e o 3º no duplo, entao contam 9 pontos para esta volta
6. Se o 1º jogador acerta o 1º dardo no segmento duplo, o 2º no segmento segmentotriplo e o 3º no duplo, entao contam 19 pontos para esta volta

BASEBALL

Cada jogador acerta nos segmentos. A pontuacao é como como ilustrado no grafico. 3 dardos por volta. um segmento, por deitar no alvo ou por a mao. Este segmento selectado é o “ponto de inicio/starting point“,. Segmentos classificados:



<u>Segment</u> **<u>Ergebnis</u>**
Single Segment “Single” – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment “Double” – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment “Triple” – 3 Bases (Drei Felder)
Bull’s Eye “Home Run” (*só poder ser tentado como o 3º dardo por cada volta*)

STEEPLECHASE

O objetivo é de acertar no segmento 20 siguindo no sentido dos ponteiros do relógio ate o segmentos 5, antes que se pode deitar o centro do alvo. O complicado é que só se usam os segmentos do anel interno triplico, ou seja a zona entre o bullseye e o anel triplo. E ainda por cima tenham que ultrapassar alguns obstáculos, que estao posicionados. Obstaculos posicionados, nos seguintes termos:
□1. obstaculo -- Triple 13 □□□3. obstaculo – Triple 8
□□2. obstaculo -- Triple 17 □□□□4. obstaculo -- Triple 5

SHOVE A PENNY

Aqui só se usam os segmentos de 15 ate 20 e o centro do alvo e tenham que ser acertadas por ordem. Cada jogador tem que marcar 3 pontos, para seguir o segmento siguiente. Se marca mais de 3 pontos, o saldo positivo conta para o jogador siguiente. O vencedor é aquele que acerta todos os segmentos por ordem e marca 3 pontos.

NINE-DART CENTURY

O objetivo aqui é de chegar a uma pontuacao de 100 ou acerca-se os 100 pontos por acertar con 9 dardos. Se acertou mais dos 100 pontos (bust) perde a partida. Se todos os jogadores acertarao mais dos 100, entao ganha aquele que usou para isso poucos dardos.

BLUE VS. RED (Só para dois jogadores)

Est variante consiste de duas voltas. O objetive é acertar nos segmentos duplos e triplos. 1º jogador é “blue/azul” e o 2º é “red/vermelho”. O 1º jogador só deita os segmentos duplos ou triplos azules e joga no sentido dos ponteiros do relógio. O 2º jogador só deita nos segmentos duplos or tiplos vermelhos. Ele comeca no segmento 20 e joga no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Todos lancamentos fora do alvo ou que erram o alvo, esso pontos vao ser subtraido de conta propria. O vencedor é aquele que marca o maior numero de pontos.

6. Contenudo do jogo

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**

G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Manutancao

1. Nunca utilize pontas de aço nesta alvo - pontas de aço causar danos imensos e destruir o circuito de potência e eletrônica do alvo
2. Nao usa muita forca em deitar os dardos- a usar muita forca as pontas podem quebrar e danificar o alvo.
3. Vire os dardos ligeiramente no sentido horário quando você quer tirar os dardos fora.
4. Só utiliza o adaptador ac fornecido. Uzando um outro pode causar dano ao electronica.
5. Retire as pilhas quando usa o adaptador ac.
6. Nao deixe entrar alguns lliquidos ao alvo. Nao use produtos de limpeza que incluem amoniaco ou outras quimicos.

8. Instrucao importante:

Segmentos presados:
Ocasionalmente, pode acontecer que um dardo atirado está encravado no segmento. Isso acontece para ser executado paradas jogos e display LED mostra o segmento que é afetado em.
Uma vez que o segmento pode ser reproduzido de novo, o jogo pode ser continuado. A activação do segmento é feito através da remoção dos dardos ou a ponta (tip). Se você ainda não resolver o problema, desde que você mexer um pouco no segmento até que seja transferida novamente.

Pontas quebradas:
No meio, é possível que os picos cancelar ou até mesmo permanecer preso na placa. Gentilmente tentar puxar a ponta quebrada com um alicate ou uma pinça, retire a placa. Se isso falhar, você também pode tentar empurrar os picos através do segmento. Você pode usar um prego que é mais estreita do que o topo e empurre a ponta através do segmento. Tenha cuidado aqui que o prego não empurrar muito longe, e, portanto, não irá causar danos à electrónica. Além disso, é uma ocorrência normal que as pontas se quebrar. Este pacote, nós adicionamos um pacote de dicas de substituição. Se você trocar dicas, certifique-se que você use o mesmo tipo de dicas que veio com este alvo.

Dardos/setas/flechas:
É aconselhável usar os dardos incluídos. Use dardos outro, isso pode causar danos tanto para a eletrônica e os segmentos. Dicas de substituição estão disponíveis em lojas especializadas (produtos dardo).

Limpeza do alvo electronico:
Se você é cuidadoso com a placa, você ainda vai experimentar mais algumas competições. A poeira do seu alvo com um pano úmido. Recomenda-se utilizar um detergente suave. A utilização de produtos de limpeza ou produtos de limpeza abrasivos que contêm amónia pode provocar danos e não deve ser usada. Evite líquidos que penetram na área alvo. Isso pode levar a danos permanentes e não é coberto pela garantia.

Peças de reposição:
Para garantir o bom funcionamento do seu BULL'S ® dispositivo E dardo, aconselha-se utilizar somente peças de substituição e acessórios para o touro ® marca.
® A substituição dicas Softtip Bull Tefo X (n º 61.719) são especialmente recomendados. Estas informações estão disponíveis em lojas e permitem uma experiência de jogo ideal.

BULL'S SCORPY

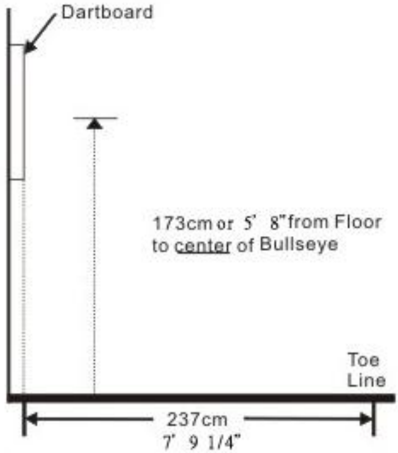
Elektronický terč
Návod k obsluze

Obsah:

1. Obsah balení
- elektronický terč
- Návod k obsluze
- 12 šipek
- Náhradní hroty (Soft Tips)
- Adaptér
- Šrouby na uchycení terče

2. Instalace

K upevnění terče vyberte volné místo se vzdáleností 3,048 m k terči. Odstup od odhodové čáry k terči by měl být 2,37 m. Terč má napájení ze sítě i na baterie. Vpřípadě použití napájení ze sítě vyndejte baterie. Není podstatné, zda má terč horizontální nebo vertikální zavěšení. Měla by však být výška až do středu terče 1.73m nad zemí. Označte střed terče ke stěně. Změřte vzdálenost mezi dvěmi závěsnými dírami a Bull´s Eye. Označte závěsné díry na stěnu. Ujistěte se, že druhé označení závěsných děr je navzájem ve vertikální linii s prvním označením. Terč upevněte pomocí přiložených šroubů na stěnu. Terč je možno odstranit v libovolném okamžiku. Terč lze také pevně namontovat na stěnu. Chcete-li terč pevně namontovat, použijte čtyři předem připravené závěsné otvory, které najdete mimo kruhové plochy (plocha mimo segmentovaného kruhu).



3. Funkce terče (Vezměte prosím na vědomí, že váš terč nemusí mít všechny funkce)

POWER tlačítko - Nachází se na dolní části terče v pravém rohu. Ujistěte se, že konektor napájecího adaptéru je zapojen do zásuvky. Konektor je umístěn na spodní pravé straně terče nebo je možné použití baterií. Stiskněte spínač „spustit hru“ nebo „ukončit“.

START/HOLD tlačítko – Toto tlačítko má dvě funkce:
- START - stisknut jednou v okamžiku nastavení hry a tím je vše pro hru připraveno.
- Stiskněte tlačítko HOLD – umožní hráči mezi koly vyndat šipky z terče.

PLAYER/PAGE tlačítko – Toto tlačítko by mělo být stisknuto na začátku každé hry pro nastavení počtu hráčů. Kromě toho umožňuje vidět výsledky ostatních hráčů. Terč LCD uloží stav hry až pro osm hráčů nebo až čtyři týmy po dvou. LED terč uloží stav hry až pro16 hráčů nebo až pro osm družstev po dvou.

GAME tlačítko – Tato funkce umožňuje vybrat skupiny her, které se zobrazí na displeji.

SELECT tlačítko – Touto funkcí lze nastavit úroveň obtížnosti pro hráče. Pro mnoho herních variant patří různé úrovně obtížnosti, které po stisknutí tohoto tlačítka potvrdíte.

CYBERMATCH tlačítko – Toto tlačítko umožní hru jednoho hráče proti počítači v pěti různých úrovních nastavení. Pouze jeden hráč může soutěžit proti Cybermatch.

Cybermatch stupeň dovednosti

Stupeň 1 (C1)	Profesionální sportovec
Stupeň 2 (C2)	Expert
Stupeň 3 (C3)	Pokročilý
Stupeň 4 (C4)	Pokročilý začátečník
Stupeň 5 (C5)	Začátečník

Stiskněte Cybermatch, vyberte stupeň dovednosti se kterou hrát proti počítači a pak klepněte na tlačítko Start. Jakmile hra začne: hráč hodí první. Po třech hodech hráč odebere šipky z terče a okamžitě stiskne tlačítko START, pro výměnu hráče. Skóre hráče se zobrazí na displeji. Aktivní skóre na displeji se zobrazí ve vrhu právě získaných bodů (ATTEMPT LED). Body jsou zobrazeny také v aktivním skóre displej (RESULT LED)
Poté, co počítač dokončí jeho kolo, se terč automaticky upraví pro hráče. Hra končí, když jeden hráč vyhrál. Hodně zdaru!

Tým režim

Kromě čtyř jednotlivých hráčů tento terč je schopen řídit až čtyři dvoučlenné týmy. Chcete-li získat do týmu režimu stiskněte tlačítko PLAYER tlačítko, dokud se odpovídající Zobrazí se číslo:

2-2 / 2 týmy hrají pro tým 1 hráč 1 a 3 pro tým hrát 2 hráče 2 a 4
3-3 / 3 týmy, hrající za tým 1 Player 1 a 4, pro tým hrát 2 hráče 2 a 5, 3 hry pro Team Player 3 a 6
4-4 / 4 týmy, hrající za tým 1 Player 1 a 5, za tým hrát 2 hráče 2 a 6, 3 hry pro Team Player 3 a 7 a 4 hra pro týmový hráč 4 a 8

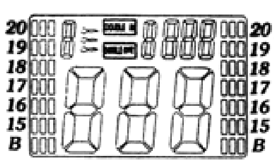
V týmu režimu dosažené body členové týmu se sčítají a můžete hrát na společné týmové skóre.

4. Elektronický terč a varianty hry
1. Pro zapnutí terče zmáčkněte tlačítko **POWER** nebo ON Position (|). Krátký úvod hudbou a displej se rozsvítí.
2. Tlačítko **GAME** držte tak dlouho, než se na displeji zobrazí vaše vybraná hra, nebo potvrďte tlačítko QuickPick.
3. Zmáčkněte tlačítko **DOUBLE** doplňkové nastavení začátku nebo konce hry. Toto lze provést před začátkem hry nebo během hry (pouze playgroup 301-901). Další vysvětlení lze nalézt v pravidlech hry.
4. Zmáčkněte tlačítko **PLAYER** k zadání počtu hráčů. Předem nastavena je hra pro dva hráče . Nebo vybrat možnost CYBERMATCH.
5. Zmáčkněte tlačítko **START/HOLD** pro potvrzení hry a její začátek.
6. Po hodu všech třech šipek vás upozorní hlas na odstranění šipek. (“Remove Darts” - "Odebrat šipky") bez vlivu na skóre. Jakmile jsou všechny šipky odstraněny, stiskněte tlačítko START pro dalšího hráče. Hlas zmíní, který hráč je na tahu a navíc se rozsvítí dané číslo hráče (Player Indicator Light, 1-16), což rovněž určí pořadí.

5. Hra popsat

301
Tato hra je jedna nejznámějších typů hry s předem nastaveným skóre 301 nebo 601. Hráč musí snižovat výchozí skóre. Kolo se skládá ze tří vrhů. Body budou odečteny od zadaného skóre. Kdo první přesně dosáhne nuly vyhrál a hra pro něj končí. Pokud hráč dosáhne většího počtu bodů, než je jeho zbývající skóre, nemůže tak dosáhnout přesně nuly a kolo pro něj končí. Skóre se mu automaticky vrací na počet bodů, které měl na začátku kola. Tím je kolo označeno za výbuchové „Bust“.

CRICKET
Strategická hra, jak pro pokročilé hráče, tak i začátečníky. Cílová čísla si hráč může přesně vybrat a tak donutit soupeře k méně vhodné možnosti hodu. Cílem je, zasáhnout všechna vybraná čísla jako první, tím ukončit ("close") dříve, než soupeř dosáhne nejvyššího skóre.
Pouze čísla 15 až 20 a Bull’s Eye (vnitřní / vnější) jsou použity v této hře. Každý hráč musí jedno číslo třikrát trefit aby mohl "zavřít" (CLOSE). Jakmile hráč "uzavře", jsou další hody na dané číslo bodovány, ale pokud všichni hráči "zavřeli", nelze získat žádné další body na čísle. Body mohou být v libovolném pořadí, "otevřeny" nebo "zavřeny". Je důležité, aby bylo číslo třikrát zasaženo.



Třikrát trefa znamená
Trefa trojité zóny se počítá třikrát
Trefa dvojité zóny se počítá dvakrát

Trefa normální zóny se počítá jednou

Team/hráč, který jako první uzavřel a má nejvyšší počet bodů, vyhrál. Pokud hráč hodil všechna čísla jako první, ale nemá nejvyšší počet bodů, musí sbírat další body.

NO-SCORE CRICKET
(Potvrďte tlačítko SELECT, pokud je na displeji **Cricket**) Hra má stejná pravidla jako Cricket s odlišností, že se zde nepočítá skóre. Cílem hry je uzavřít čísla (15 – 20 a Bull's Eye). Body se nepočítají a hru vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří uzavřít všechna čísla a střed Bull's Eye. Naproti modelu LCD, kde jsou skupiny hry nabízeny jako samostatná hra, jsou u modelu LED Cricket a No-Score Cricket k dispozici v jedné hře.
Upozornění: Hraje-li jen jeden hráč, je automaticky aktivní No-Score-Cricket.

Cricket zobrazení skóre (platí pro všechny varianty Cricket):
Tento terč používá speciální údaj pro zobrazení skóre během hry Cricket (kontrolka light). Exkluzivní Cricket Scoring Displej používá tradičně symboly bodování X (kříž) a O (kruh) pro záznam bodů. Jakmile je vybrán Cricket, znaky se rozsvítí. K dispozici jsou světla v rámci příslušného počtu (15 - 20 a Bull's Eye).

SCRAM (Jen pro dva hráče)
Tato hra je jedna varianta hry Cricket. Hra se skládá ze dvou kol. V každém kole mají hráči různé cíle. V prvním kole se 1. hráč snaží hodit všechny čísla. Každé číslo musí být zasaženo 3x, aby bylo vymazáno ze hry. Hráč 2. se snaží zasáhnout co nejvíc bodů, které od prvního hráče nebyly uzavřeny. V okamžiku, kdy první hráč uzavřel všechny možnosti je první kolo uzavřeno.Ve druhém kole má každý hráč opačnou funkci. Druhý hráč uzavře všechny možnosti a první hráč se snaží zasáhnout co nejvíce bodů. V okamžiku, kdy druhý hráč uzavře všechny možnosti, je hra ukončena. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

CUT-THROAT CRICKET
Hra má stejná pravidla jako Cricket s rozdílem, že pokud hráč hodí jedno číslo třikrát, dané body se připočítají jiným hráčům ne hráči, který dané číslo třikrát hodil. Cílem této hry je získat pokud možno co nejmenší počet bodů. Tato hra nabízí různé variace.

COUNT-UP
Cílem této hry je jako první dosáhnout stanovený počet bodů (400, 500 …). Stanovený počet bodů se nastaví na začátku hry. Každý hráč se snaží získat co nejvíc bodů. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v displeji v číslech. To znamená, že pokud hráč hodí Triple 20 zobrazí se 60. Celkový počet bodů pro každého hráče se zobrazí na LED displeji.
Upozornění: Hráč může sám nastavit stanovený počet bodů.

HIGH SCORE
U této hry musí hráč získat co nejvyšší počet bodů ve třech kolech s devíti šipkami. Doubles a Triples se okamžitě zobrazí v čísle.
Upozornění: Počet kol je nastavitelný tlačítkem SELECT (zvolit lze mezi 3-14 koly).

ROUND-THE-CLOCK
Každý hráč musí postupně hodit segmenty (1 – 20 a Bull's Eye). Při průběhu hry má každý hráč tři hody. Hodí-li hráč správné číslo, hází další hráč v pořadí. Hráč, který jako první popořadě skončí na 20 vyhrává. Displej ukáže který segment trefit (vpravo ActualScore), pořadí pro hráče, aby věděli kdo je na řadě. U této hry lze nastavit tlačítkem SELECT různé úrovně obtížnosti mezi r01 do t15.

Odstupňován následovně:

- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Hra začíná u Segmentu 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Hra začíná u Segmentu 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Hra začíná u Segmentu 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 – Hra začíná u Segmentu 15 (r15)*

ROUND-THE-CLOCK Double – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Double 1 až 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Double 1 – Hra začíná s Double 1(d01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Hra začíná s Double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Hra začíná s Double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Hra začíná s Double 15 (d15)*

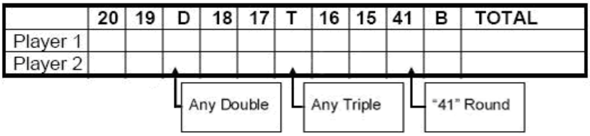
ROUND-THE-CLOCK Triple – Hráč musí hodit v každém segmentu postupně Triple 1 až 20.

- *ROUND-THE-CLOCK Triple 1 – Hra začíná u Triple 1 (t01)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Hra začíná u Triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Hra začíná u Triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Hra začíná u Triple 15 (t15)*

GAME 14: KILLER „zabít, oddělat“
Tuto hru je možné hrát ve dvou, ale zajímavější je při větším počtu hráčů. Na začátku hry musí každý hráč hodem na terč vybrat svoje číslo. Každý hráč musí mít jiné číslo. Na LED Displeji se objeví pro každého hráče nejdříve “SEL”. V okamžiku, kdy bude mít hráč vybrané číslo, se na displeji zobrazí dané číslo.

Učelem hry je ukázat se jako “Killer”, hodit Double Segment svého vybraného čísla. Jakmile se to hráči podaří, je po celou dobu hry “Killer”. Pokud je cílem „killera“ hodit Double svého Segmentu, hází tak dlouho, než vyčerpá ve hře dané životy. Hráč, který jako poslední vyčerpá svůj život, vyhrává. V této hře není neobvyklé, že se někteří hráči spojí, aby údajně lepšího hráče vyřadili ze hry. Změnou nastavení je možné udělat hru složitější. Stupně úrovně jsou tři: Double 3, Double 5 a Double 7. Zde může hráč soupeře „killer“, „oddělat“ tím, že hodí jeho Double Segment.
Upozornění: Počet životů je nastavitelné tlačítkem SELECT volitelné mezi 7 – 14 životy. Stupeň obtížnosti je nastavitelný tlačítkem SELECT Double 3, 5 a 7.

DOUBLE DOWN
Každý hráč začíná se 40 body. Cílem hry je v každém kole hodit co nejvíc v aktivním segmentu. Kolo 1: Hráč musí hodit segment 15. Pokud se trefa nepodaří, bude aktuální počet bodů (zde: 40 bodů) redukován na polovinu. V případě úspěchu se počet bodů přičte. V dalším kole se přejde na segment 16 a získané body se opět přičtou. V případě neúspěchu se počet bodů redukuje na polovinu. Každý hráč hází postupně na čísla jak je viditelné na obrázku pod tímto textem. LED Displej při hře zobrazí čísla, která jsou na řadě. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.



„Any Double“ = Každé Double pole

„Any Triple“ = Každé Triple pole

FORTY ONE
Kromě dvou výjimek je tato hra v pravidlech podobná hře Standard Double Down jak je viditelné na obrázku nad tímto textem. Zde je opačné pořadí od 20 do Bull’s Eye. Také se zde navíc zobrazí LED displej Segmenty k hodu. Druhou zvláštností je, že ke konci hry je dodatečně vloženo jedno kolo hry, ve kterém se hráč musí pokusit třemi hody hodit přesně 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: atd.). Nepodaří-li se hráči hodit přesně „41“ bodů, bude jeho aktuální počet bodů redukován na polovinu. Celkové skóre hráče se snižuje na polovinu. Díky

této dodatečné obtížnosti má hra na konci často úplně jiný směr.

ALL FIVES
Zde jsou všechny segmenty aktivní a tím je celý terč ve hře. V každém kole (3 šipky) musí hráč hodit celkový počet bodů, který je dělitelný 5. Každých „5“ se počítá za jeden bod. Například při jednom kole dohromady 25 (10, 10, 5), obdrží hráč 5 bodů. Zde 25 dělíme 5, výsledek 5.
Pokud hráč hodí součet bodů, který není dělitelný „5“, nezíská žádné body. Kromě toho musí poslední hod šipky trefit segment. V opačném případě (catch ring area) se hráči nepřipočítají žádné body, ani v případě, že předchozí dva hody splnily dělitelný součet. To zabraňuje dobrovolnému hodu mimo segment (“tanking”) aby nedošlo k ohrožení prvních dvou hodů, které se podařily hodit správně. Hráč, který má jako první celkový počet bodů 51 “Fives”, vyhrává.

SHANGHAI
Každý hráč hází postupně na číslo 1 až 20. Hráči startují na čísle 1 a hodí 3 šipky na tento segment. Cílem hry je v každém kole získat co nejvíc bodů třemi šipkami na daném segmentu. Vyhrává hráč, který po hodu na segment 20 získá největší počet bodů.

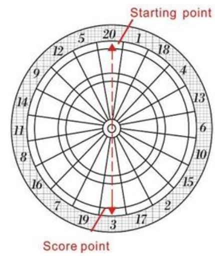
Nastavitelný stupeň obtížnosti:
• *SHANGHAI 1 – Hra začíná na Segmentu 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Hra začíná na Segmentu 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Hra začíná na Segmentu 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Hra začíná na Segmentu 15 (15)*

GOLF
Tato hra vychází ze současného golfu. Cílem hry je hodit v jednom kole od 9 do 18 nejnižší počet bodů.
Kurz mistrů ("cours") se skládá: " 3 jamky", tak že 27 je pro jedno kolo s 9 "jamkami" a 54 je pro jedno kolo s 18 "jamkami".
Používají se segmenty 1 až 18, z nichž je kažký pro jednu „jamku“. Hráč musí hodit třemi šipkami na každou „jamku“. Hodí-li hráč Double nebo Triple, ovlivní hodnocení a umožní hráči hodit jednu „jamku“ s méně hody. Například hráč hodí s první šipkou Triple, hodnotí se „jamka“ jako „Eagle“ a hráč uzavře tuto „jamku“ jedním hodem.

Tip: „Holes Out“: Hráč hází tak dlouho, než zavře jednu „jamku“ (3 trefy v požadovaném segmentu). Hlasový výstup na zařízení zveřejní, který hráč je na řadě. Poslouchejte dobře, abyste neházeli za jiného hráče. Pokud hrajete bez zvukových efektů, dávejte pozor na to, co se zobrazí na displeji.
Upozornění: Počet „jamek“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 9H a 18H.

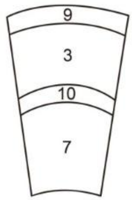
GOLF - 18 jamek (G57) - platí stejná pravidla jako pro hru před, tentokrát jen asi 18 jamek

FOOTBALL
U této hry musí nejdříve každý hráč vybrat“ hrací pole”. Hrací pole vybere hodem nebo ručně dotekem na segment. Pole segmentu si hráč vybere podle svého přání a pro startovní místo v této hře. Jak je viditelné na obrázku budete provedeni od vašeho startovního bodu přes Bull’s Eye až na druhou stranu terče ke “Score point”. Vyhrává hráč, který projde tímto pořadím jako první. LED displej ukládá bodové hodnocení a ukazuje segment, který má hráč hrát. Například: Pokud se hráč rozhodl hrát na segment 20, startuje na Double 20 (“starting point”) a jeho cíl je Double 3 (“score point”). Celkové hrací pole je 11 segmentů, které musí hráč hodit popořadě. Aby mohl hráč zůstat u tohoto příkladu, musí hodit postupně tyto segmenty:



Starting Point: Double 20 → Big Single 20 → Triple 20 → Small Single 20 → Single Bull → Bull’s Eye → Single Bull → Small Single 3 → Tripple 3 → Big Single 3 → Score Point: Double 3

BOWLING
Tato varianta hry je opravdu výzva. Hra je náročná a vyžaduje preciznost pro získání bodů. Hráč 1 začne hru tím, že nejdříve vybere místo „Alley“ nebo-li „dráhu“, hodem na terč nebo dotekem na segment. (podívejte se na vedlejší obrázek). Je-li místo „Alley“ nebo-li „dráha“, vybrána, zbývají dva hody na získání bodů „Pins“. Každý segment má dané bodování:

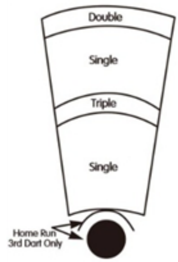


Segment	***Body***
Double	9 bodů
Outer Single	3 bod
Triple	10 bodů
Inner Single	7 bodů

Pro tuto hru je dáno více pravidel.
1. Maximální počet bodů u této varianty je 200.
2. Jednoduché segmenty nesmí být v jednom kole dvakrát trefeny. Pokud ano, body se nepočítají. (0 pins). **Tip**: Pokuste se každý jednoduchý segment hodit v každém kole a tím získat 10 bodů.
3. Při opakovaném hodu na Triple segmenty je možno získat až 20 bodů. Pokud první hod šipkou trefí Double segment, stejně tak i druhý hod, ale třetí hod se nezdaří a mine, připíše se pro toto kolo 10 bodů.
4. Pokud první šipka zasáhne Double segment, druhá šipka Outer nebo Inner segment a třetí šipka Double, připíše se pro toto kolo 9 bodů.
5. Pokud první šipka zasáhne Falls Double segment, druhá šipka Triple a třetí šipka Double segment, připíše se pro toto kolo 19 bodů.

Upozornění: Počet „frames“ je nastavitelný tlačítkem SELECT mezi 10 a 15.

BASEBALL
Tato verze je pro hráče mimořádnou výzvou. Tak jako v originální hře je zde kompletní partie z 9-ti „Innings“ „směn“. Každý hráč hodí tři šipky pro „Inning“.
Pole hry je rozděleno na tyto segmenty:



Segment	**Výsledek**
Single Segment	“Single” – 1 Base (Single Field)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (Double Field)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (Triple Field)
Bull’s Eye	“Home Run” (*lze jen se třetí šipkou v každém kole*)

Cílem této hry je pokud možno získat co nejvíce „Runs“ v každém „Inning“.
Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíc „Runs“.

STEEPLECHASE
Cílem „ překážkového běhu“ je vyhrát „závod v “běhu” tím, že hráč jako první projde hrací plochou „track/Field“. Začátek „track“ je na 20tém segmentu a pokračuje ve směru hodinových ručiček až do segmentu, 5 před tím než se může hodit na Bull’s Eye. Vypadá jednoduše, ale u této varianty je možnost hodu přesně daná. To znamená, že se používá jen vnitřní kruh segmentu. Tedy jen prostor mezi Bull’s Eye a Triple.
Jak u překážkového dostihu jsou i u této hry připraveny překážky. Zde jsou bariéry umístěny takto:

1. překážka - Triple 13	3. překážka - Triple 8
2. překážka - Triple 17	4. překážka - Triple 5

Vyhrává hráč, který se jako první dostane k cíli.

SHOVE A PENNY
Zde se hraje jen na čísla 15 až do 20 a Bull’s Eye. Jednoduché segmenty se počítají za 1 bod, Doubles za 2 body a Triples za 3 body. Každý hráč musí hodit daná čísla popořadě s cílem v každém kole získat 3 body tak, aby mohl přejít na další číslo. Hodí-li hráč víc než 3 body v jednom kole, přebytečné body se připočítají dalšímu hráči. Vyhrává hráč, kterému se podaří hodít třikrát všechny segmenty (15 – 20 a Bullseye).

NINE-DART CENTURY
V této variantě hry jde o to, hodit 100 bodů nebo ve třech kolech s devíti šipkami se k danému cíli přiblížit co nejvíc. Hody do Double a Triple segmentu jsou odpovídající a tedy se počítají dvojnásobně nebo trojnásobně. Přehodí-li hráč 100 bodů, automaticky hru prohrává. V případě, že všichni hráči 100 přehodí, vyhrává hráč který je nejméně za daným počtem bodů 100. Pokud se všem hráčům podaří dosáhnout přesného počtu 100 bodů, vyhrává hráč, který k cíli potřeboval nejmenší počet šipek.

BLUE VS. RED *(Jen pro dva hráče)*
Tato hra je závod kolem terče. Zde vede k cíli hod na Double nebo Triple. Hráč 1 je „modrý“, hráč 2 je „červený“. Hráč 1 hází po směru hodinových ručiček jen na všechny modré Double a Triple. Hráč 2 začíná na 20 a hází po směru hodinových ručiček jen na všechny červené Double a Triple. Aktuální stav bodů a segment na hod se ukáže na displeji. Vezměte prosím na vědomí, že v jednom kole se počítá pouze jedna trefa Double nebo Triple. Pokud hráč nic nehodí, žádné body se mu nepočítají, ale přiblíží se dalšímu poli.
Upozornění: všechny získané body v Double a Triple se dělí. Pozor! Body za chybné hody se odpočítají a od aktuálního skóre hráče. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

6. Hrací menu

G01	**301**	**G34**	**Round the clock r10 singles**
G02	**401**	**G35**	**Round the clock r15 singles**
G03	**501**	**G36**	**Round the clock 1 doubles**
G04	**601**	**G37**	**Round the clock 5 doubles**
G05	**701**	**G38**	**Round the clock 10 doubles**
G06	**801**	**G39**	**Round the clock 15 doubles**
G07	**901**	**G40**	**Round the clock 1 triples**
G08	**Cricket**	**G41**	**Round the clock 5 triples**
G09	**No-score cricket**	**G42**	**Round the clock 10 triples**
G10	**Scram**	**G43**	**Round the clock 15 triples**
G11	**Cut throat cricket**	**G44**	**Killer**
G12	**Count up 300**	**G45**	**Double down**
G13	**Count up 400**	**G46**	**Double down 41**
G14	**Count up 500**	**G47**	**All fives 51**
G15	**Count up 600**	**G48**	**All fives 61**
G16	**Count up 700**	**G49**	**All fives 71**
G17	**Count up 800**	**G50**	**All fives 81**
G18	**Count up 900**	**G51**	**All fives 91**
G19	**Count up 999**	**G52**	**Shanghai 1**
G20	**Hi Score (3 rounds)**	**G53**	**Shanghai 5**
G21	**Hi Score (4 rounds**	**G54**	**Shanghai 10**
G22	**Hi Score (5 rounds)**	**G55**	**Shanghai 15**
G23	**Hi Score (6 rounds)**	**G56**	**Golf-9 holes**
G24	**Hi Score (7 rounds)**	**G57**	**Golf-18 holes**
G25	**Hi Score (8 rounds)**	**G58**	**Football**
G26	**Hi Score (9 rounds)**	**G59**	**Bowling**
G27	**Hi Score (10 rounds)**	**G60**	**Baseball-6 inning**
G28	**Hi Score (11 rounds)**	**G61**	**Baseball-9 inning**
G29	**Hi Score (12 rounds)**	**G62**	**Steeplechase**
G30	**Hi Score (13 rounds)**	**G63**	**Shove a penny**
G31	**Hi Score (14 rounds)**	**G64**	**Nine dart century**
G32	**Round the clock r1 S**	**G65**	**Blue vs Red**
G33	**Round the clock r5 S**		

7. Péče o Váš elektronický terč

1. Nepoužívejte na tento terč nikdy šipky s ocelovým hrotem. Tato hra je určena výhradě pro šipky s plastovým hrotem.
2. Příliš tvrdé hody na terč vedou k neustálému lámání hrotů a je zde riziko poškození elektronického terče.
3. Při vytahování šipky z terče doporučujeme šipkou lehce zatočit dle směru hodinových ručiček – ulehčí vyndání šipky z terče a hrot bude mít delší životnost.
4. Používejte pouze přiložený napájecí adaptér. Použití jiného adaptéru může způsobit nebezpečí úrazu elektrickým proudem a může dojít k poškození elektroniky terče.
5. Vyndejte baterie z terče v případě, že používáte adaptér.
6. Chraňte před vodou! Nepoužívejte spreje nebo čističe, které obsahují čpavek nebo jiné škodlivé chemikálie, může dojít k poškození.

8. Důležité upozornění

Pevné segmenty:
Občas se může stát, že hozená šipka je zaklíněná v segmentu. Pokud se tak stane, hra se přeruší a LED displej zobrazí segment, na kterém se problém nachází. V okamžiku kdy je segment opět volný, hra pokračuje dál. Aktivování segmentu proběhne odstraněním šipky nebo hrotu. V případě, že problém nezmizí, doporučujeme se segmentem lehce zahýbat než se uvolní.

Zalomené hroty (Tip):
Mezi hrou se může stát, že hroty zůstanou zlomené či celé zapíchnuty v terči. Pokuste se hrot opatrně vyndat pinzetou. Pokud se Vám to nepodaří, zkuste hrot vysunout přes segment. Zde použijte hřebík který je tenčí než hrot. Buďte opatrní, abyste hřebík nezasunuli příliš hluboko a tím nepoškodili elektroniku terče. Není výjimkou, že se hroty zlomí a proto jsme k terči přidali balíček náhradních hrotů. Po výměně hrotů se ujistěte, že používáte stejný typ hrotů, které jste obdrželi s terčem.

Šipky:
Doporučujeme používat šipky, které jste obdrželi s tímto terčem. Používání jiných šipek může způsobit škody na segmentech a v elektronice. Náhradní hroty zakoupíte ve sportovních obchodech nebo přímo v obchodě na šipky.

Údržba elektronického terče:
Buďte na terč opatrní, pravidelně setřete prach vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít slabý saponát. Použití silných čisticích prostředků nebo čističů obsahujících amoniak může způsobit poškození a neměly by být používány. Kapaliny či vlhkost se nesmí dostat na plochu terče. To může vést k trvalému poškození, na což se nevztahuje záruka.

Náhradní díly:
Pro bezproblémový provoz vašeho terče doporučujeme používat náhradní díly a příslušenství výhradně značky BULL'S® . Doporučujeme softové hroty **BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719).**

Designed and devoleped by
©Embassy Sports GmbH
Eulerstraße 9
48155 Münster / Germany
Fax: +49 251 539 501-29
www.bulls-darts.com
info@bulls-darts.com
Made in China